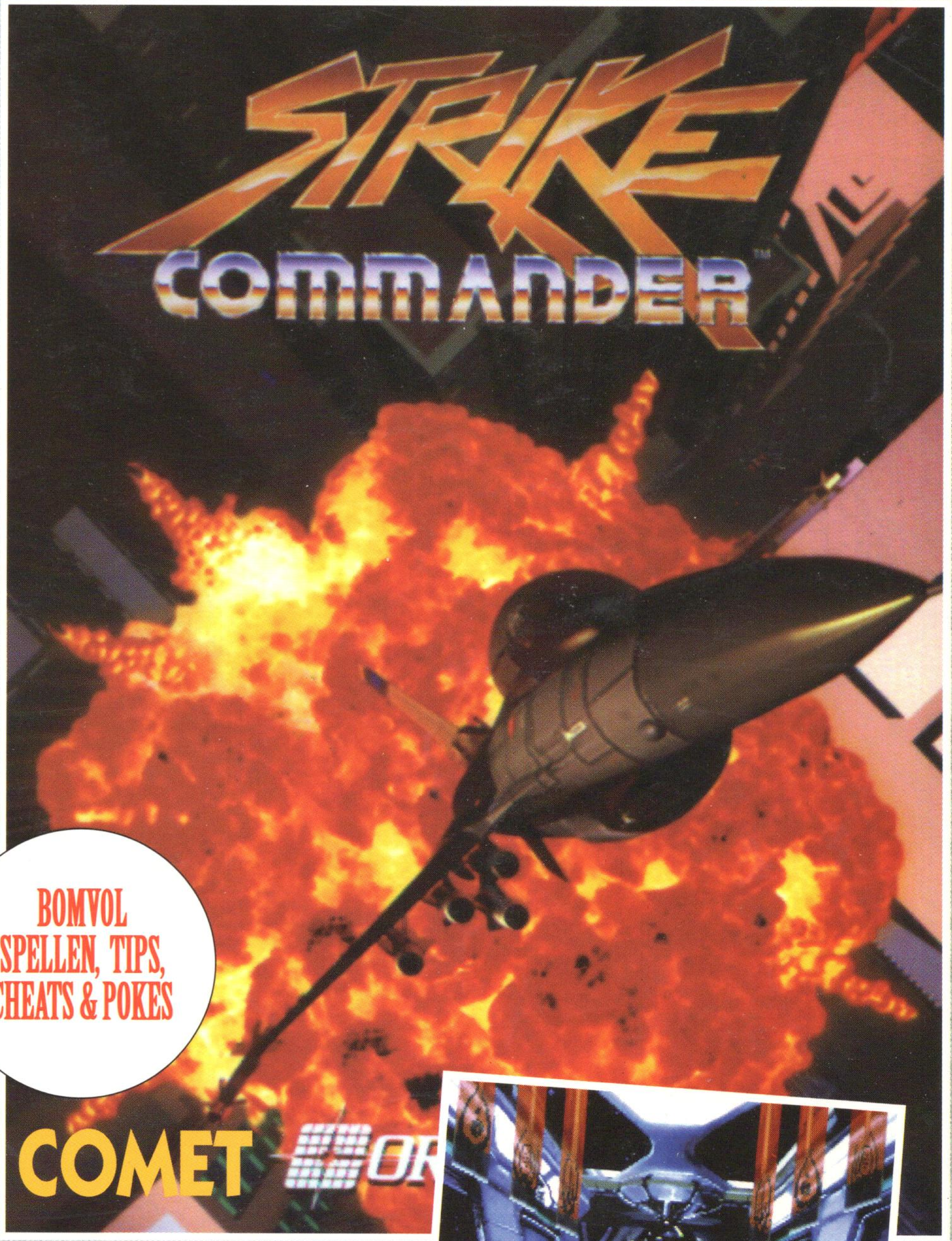
HOOG Spel

ƒ 7,95 · BFR 159

18



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS & POKES

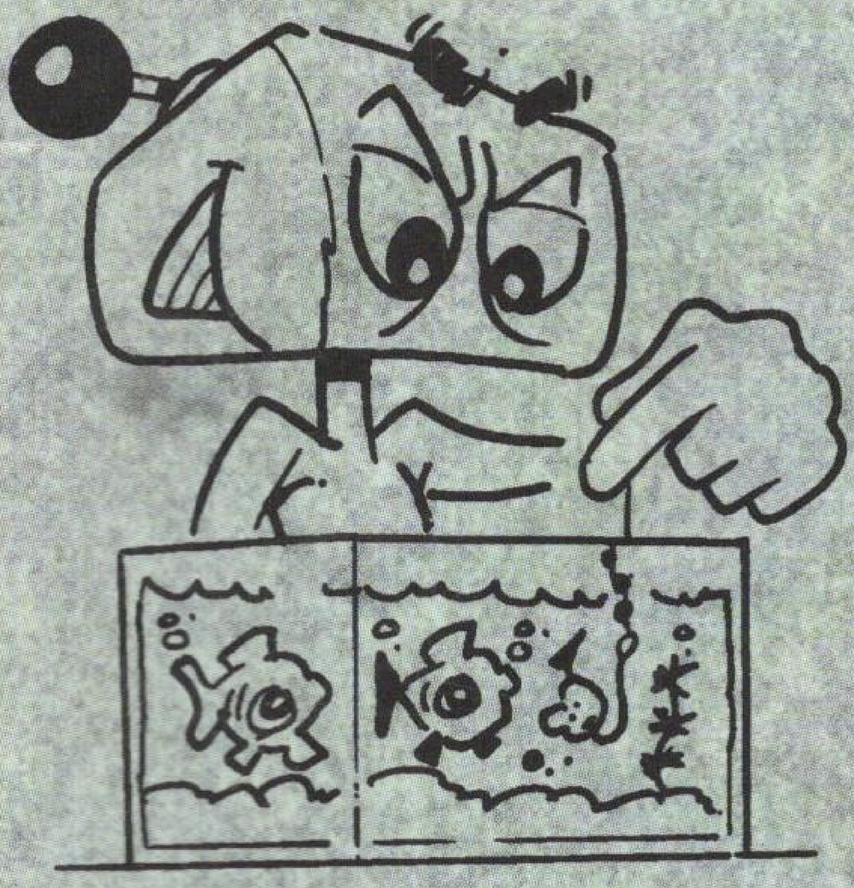
7TH GUEST

FLASHBACK

SHADOW OF THE COMET



PROTOSTAR



EL FISH



FREDDY PHARKAS

VIDEOGRAPHICS: DE TECHNIEK UITGELEGD

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Flight Simulator 5 - een tipje van de sluier

MS-DOS • MACINTOSH • NINTENDO • SEGA • AMIGA • LYNX

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Eddie Aarts, Helen Balens, Arjen Dirks, George Drubbel, Harry d'Emme, Arthur Geraerts, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helven, Rob Hunter, Siem de Jong, Wouter Klootwijk, Koos Koster, Ghlen Livid, Charles Matou, Henk Menning, Mithrandir, Peter Nouzo, Milco Peters, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Gieneke Spannenburg, Rob Visscher, Rob van der Weerd, Laurens van Wijk, Erik van Wijk, Mart Wills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retour-enveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

In vele opzichten is de software industrie te vergelijken met Hollywood, kijk alleen maar eens naar het aantal spellen dat gebaseerd wordt op films. En soms zijn daar heel grote namen bij, zoals *Indiana Jones, Batman* en de *Blues Brothers*. Of wat dacht u van het fenomeen *vervolgen? Ultima 7, Wing Commander II, X-Wing 2, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2* en ga zo maar door. Maar ook inhoudelijk komen er steeds meer raakvlakken, zo worden spellen steeds meer volgens filmwetten opgebouwd, leest u het interview met Ian Hetherington, een van de directeur/eigenaren van Psygnosis (Hoog Spel 17) nog maar eens door.
Deze zag overigens als een van de grootste gevaren voor de software industrie dat deze opgeslokt zou worden door hetwel de filmindustrie, hetwel de elektronika industrie. De beste oplossing om dit te voorkomen zou het ontwikkelen van samenwerkingsverbanden zijn.
Mijn verrassing was dan ook uitermate groot toen diezelfde Ian Hetherington enige weken trots aankondigde dat Psygnosis door Sony gekocht was. Nu juist datgene waar hijzelf zo tegen was; maar eerlijk gezegd, als iemand mij 50 miljoen gulden biedt (en dat heeft Sony voor Psygnosis betaald) dan zou ik ook niet lang aarzelen.
Met deze aankoop heeft Sony een veelbetekenende cirkel gesloten. Dit elektronika concern heeft door de aankoop van CBS toegang gekregen tot een gigantische catalogus aan software (muziek en beeld/video). Wanneer u dan weet dan Sony al geruime tijd bezig is met een eigen spelcomputer (het zogenaamde *Play Station*), ruwweg gebaseerd op een Super Nintendo met CD-ROM speler, dan wordt het onmiddellijk duidelijk waarom de aanschaf van een gerenommeerd softwarehuis de logische volgende stap is. En zelfs wanneer die eigen spelcomputer niet doorgaat hebben ze nu genoeg kennis, maar veel belangrijker nog: genoeg software, om aan iedere willekeurige technische ontwikkeling mee te kunnen doen. Plus het feit dat ze alles in eigen hand kunnen houden, spellen ontwikkelen die gebaseerd zijn op muziek (Michael Jackson bijvoorbeeld) of films en/of filmberoemdheden et cetera, alle winst blijft in eigen huis!
Sony staat overigens niet alleen in deze ontwikkeling, ook het Japanse bedrijf Matsushita is met een soortgelijke planning bezig, waarbij de overname van de media-gigant Warner de eerste stap vormde.

Maar terug naar Hollywood. Ook de software industrie kent zijn Oscars, alleen heten ze dan *ECTS AWARDS*. Het toekennen van de ECTS AWARDS wordt gedaan aan de hand van stemmen welke uitgevaardigd worden door een internationale jury van tachtig toonaangevende computerbladen in Europa, Amerika en Japan; Hoog Spel vertegenwoordigt in deze jury Nederland en België. En volgend jaar mag u ook meebeslissen, begin '94 zullen we een enqueteformulier publiceren waarmee u kunt stemmen. Na totalisering brengen wij dan het resultaat van de lezers-jurering in als Hoog Spel stem.

Softwarehuis van het jaar :		Electronic Arts
Beste spel (alle categorien) :	Streetfighter II	Capcom
Beste videogame :	Streetfighter II	Capcom
Beste computerspel :	Indiana Jones IV	Lucasarts
Meest originele spel :	Alone in the Dark	Infogrames
Beste actie/arcade spel :	Streetfighter II	Capcom
Beste Simulatie :	F1 Grand Prix	MicroProse
Beste RPG/Adventure :	Monkey Island II	Lucasarts
Beste geluid :	Monkey Island II	Lucasarts
Beste hardware :	Super Nintendo	

U ziet het, de Awards voor 1992 leverden weinig verrassingen op, het simpele feit dat er wereldwijd meer dan 8 MILJOEN *Streetfighter II* spellen verkocht zijn zegt genoeg. Alleen *F1 Grand Prix* als beste simulatie; daar kunnen we ons toch niet helemaal in vinden.
Het zal niemand verwonderen dat Capcom binnenkort met een opvolger voor *Streetfighter II* komt: *Streetfighter II Turbo*. De *Turbo* versie is grotendeels gelijk aan de originele *SF II*. Wel kunnen de vier aartsvijanden Mike Bison, de spaanse ninja Balrog, kickbox kampioen Sagat en vechter Vega nu als speelkarakters gekozen worden. De figuren bewegen sneller en er is een fors aantal nieuwe gevechtstechnieken mogelijk. Het is nog niet bekend wanneer *SF II Turbo* exact uitkomt, wel meldt de geruchtenmolen al dat ook een Mega Drive versie op stapel staat.

Wat u misschien ook nog niet wist is dat verschillende grote softwarehuizen nu eigen vertegenwoordigingen in Nederland hebben. Acclaim was de eerste, deze kozen Columbia Tristar Home Video (CTHV) als vertegenwoordiger voor hun Nintendo en Sega spellen. CTHV is bovendien de subdistributeur van Sega zelf (hardware en spellen) in Nederland. Aangezien CTHV onderdeel is van Sony zal het niemand verbazen dat ook de Nintendo spellen van Sony (jazeker, onder het merk ImageSoft) door hen gedaan worden. Andere merken welke CTHV sinds kort vertegenwoordigt zijn Tecmagic en TH*Q, alhoewel dat laatste merk alweer op de wip schijnt te zitten.
Kunt u zich trouwens de gewetensconflicten binnen CTHV voorstellen? De Acclaim verkoper kijkt naar de markt in Nederland en ziet 75% Nintendo en 25% Sega verkopen. Dus zal hij veel meer Nintendo spellen dan Sega spellen kunnen en willen verkopen. Nee, zegt de andere kant van het bedrijf, niks Nintendo, je moet zoveel mogelijk Sega slijten want we zijn de distributeur van de Sega computers, dus dat moeten we extra goed ondersteunen. De hoofdpijn van dié man!

Ocean heeft de Belgische firma AtollSoft als vertegenwoordiger aangesteld, spellen als *Lemmings* voor de Gameboy en de geheide Steven Spielberg dinosaurushit *Jurassic Park* (hoezo Hollywood?) staan op de releaselijst.

Als absolute primeur voor Europa kan ik u mededelen dat ook het fameuze Konami naar Nederland komt, sterker nog, per 1 juni 1993 bestaat Konami Nederland. Deze stap werd ons reeds enige tijd geleden door de algemeen directeur Europa, Dhr. Ando medegedeeld, maar we mochten dit tot op heden nog niet publiceren. Konami Nederland wordt geleid door Paul Groen, deze is lange tijd werkzaam geweest bij Atari Benelux en heeft daar de Lynx in de markt helpen zetten. Het is niet zo verwonderlijk dat Konami besloten heeft zelf een kantoor hier te openen. Konami heeft sterke banden met Nederland, iets wat nog dateert uit de MSX tijd. Immers, Nederland was het enige land in Europa waar nog lange tijd MSX spellen verkocht werden, de Konami cartridges waren hier (en zijn nog steeds) uitermate populair. Daarbij denk ik dan aan spellen als *Metal Gear, Gradius, Nemesis, F1 Spirit* en *Vampire Killer*. Stuk voor stuk kwaliteitspellen die nu ook voor Nintendo te koop zijn. Ook een spel als *Prince of Persia* voor de Super Nintendo is absolute klasse!
In een volgend nummer hoop ik u wat meer te kunnen laten weten van wat Konami allemaal gaat doen, we hebben Paul Groen en Dhr. Ando om een interview verzocht.

Voor de rest kan ik u uitsluitend veel zon en zand toewensen, maar vergeet niet uw trouwe computertje af en toe even aan te zetten. Anders verleert 'ie het misschien.......

FLIGHTSIMULATOR 5.0

EEN TIPJE VAN DE SLUIER WORDT OPGELICHT OP PAGINA 8!



DE SMALLE BEURS WIL OOK WEL EENS WAT

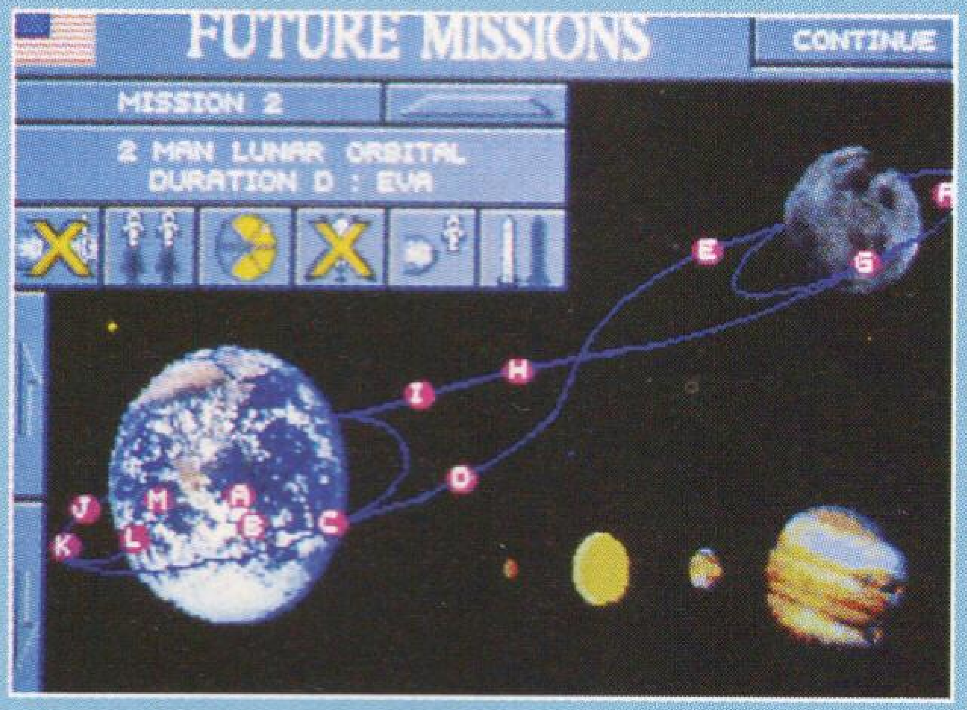
KLASSIEKERS VOOR EEN LAGE PRIJS: *F19 STEALTH, M1 TANK PLATOON, MANIAC MANSION, OPERATION STEALTH, SHANGHAI 2*. PAG. 64.



STRIKE COMMANDER

IS DIT ECHT *WING COMMANDER 3* OF BEGINT ORIGIN EEN NIEUWE TREND MET DIT HARDDISK VRETENDE MONSTER? PAG. 34.

BUZZ ALDRIN IN SPACE



HERLEEF DE GOEDE OUDE TIJDEN TOEN HET AMERIKAANSE CONGRES HET IDEE VAN 'MAN IN SPACE' NOG WEL WILDE BETALEN! PAG. 8.

INFOGRAMES

OP PAGINA 51 EEN VERSLAG VAN EEN DAG IN HET ASTERIX PARK. WE ZAGEN OOK NOG WAT NIEUWE SPELLEN.

COMPLETE CHESS SYSTEM

UNIEK SCHAAKSPEL, MEER DAN 15.000 GESPEELDE PARTIJEN WORDEN BIJGELEVERD! PAG. 39

CHAMPIONSHIP MANAGER

OP PAGINA 46 ALLES OVER DEZE GEHEEL VERNIEUWDE VOETBAL-MANAGEMENT SIMULATIE.

RECTIFICATIE

Bij de recensie van *Wolfenstein 2: Spear of Destiny* in Hoog Spel werd de naam van de leverancier van het recensie exemplaar niet vermeld; dit is Broco Software te Soest.

SHAREWARE

NU OOK SHAREWARE SPELLEN BESPROKEN. EN ZE IN UW BEZIT KRIJGEN IS OOK GEEN PROBLEEM MEER! PAG. 54.

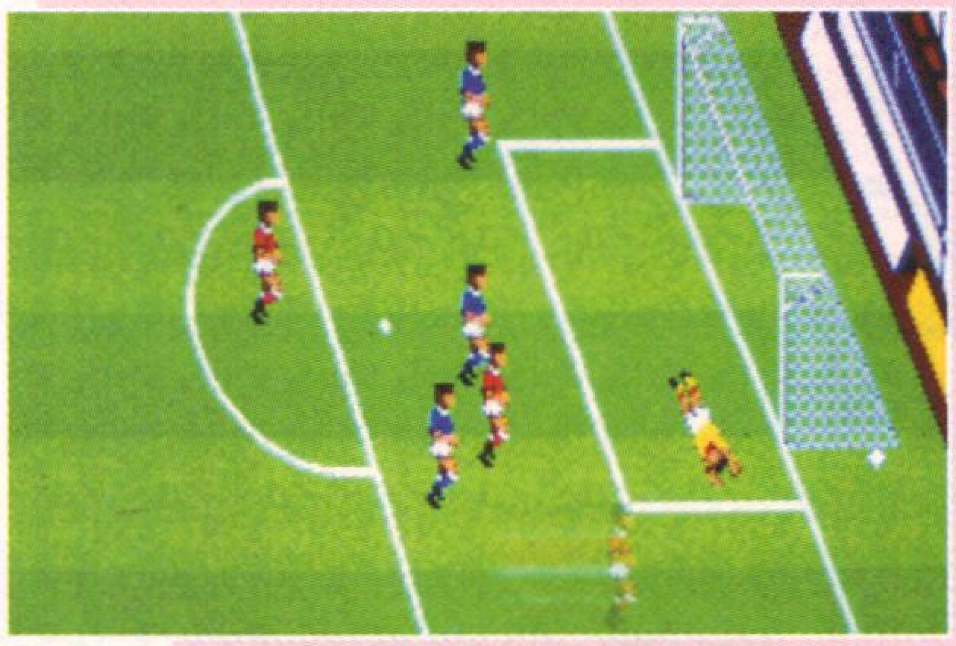
SUPER KICK OFF

HET ALOM BEFAAMDE VOETBALSPEL HEEFT EINDELIJK DE MEGA DRIVE GEHAALD. NOG STEEDS LEUK? LEES 'T OP PAGINA 25.

BITMAPS, VECTOR GRAPHICS & RENDERING

WAAR HEBBEN WE HET IN HEMELSNAAM OVER? JAN-WILLEM VAN RIET LEGT UIT WAAROM HET ENE SPEL ZO BERESNEL GAAT EN HET ANDERE NIET VOORUIT TE BRANDEN IS OP UW SCHERM.

PAG. 42



7TH GUEST

MEER DAN 1.000.000 GULDEN HEEFT VIRGIN AAN DIT MULTIMEDIA EXTRAVAGANZA BESTEED. MAAR IS ER EEN SPEL ACHTER DE GRAPHICS? PAG. 28

FLASHBACK

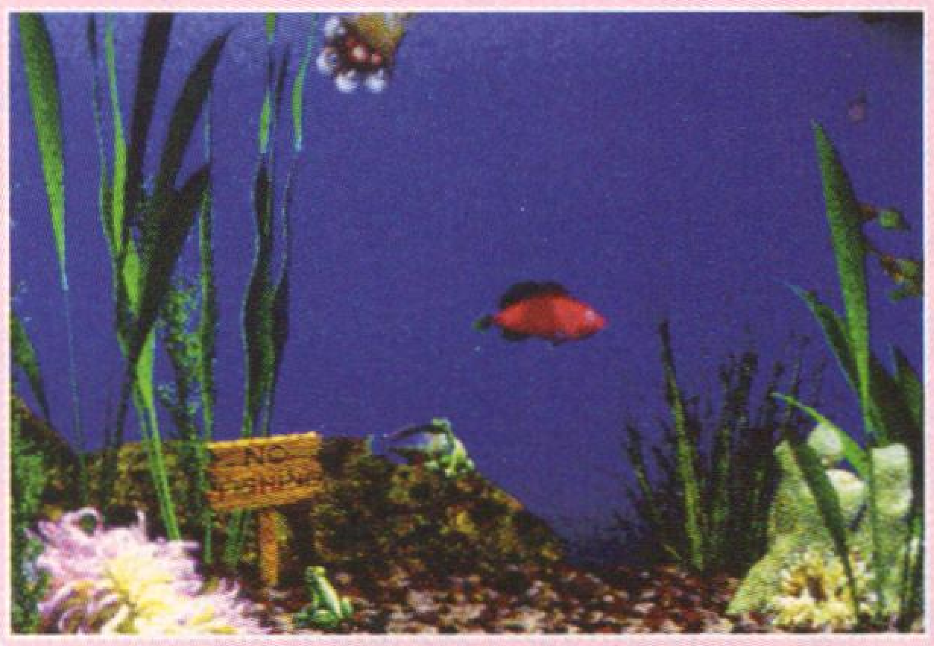
OPVOLGER VAN *ANOTHER WORLD*. PAG 15

SHADOW OF THE COMET

INFOGRAMES' NIEUWSTE ADVENTURE. PAG 19

PATRIOT

***HARPOON* TER LAND. PAG.20.**



EL FISH

OOIT OVER EEN AQUARIUM NAGEDACHT? MET DIT SPEL KUNT U ALVAST DROOGZWEMMEN OP PAG. 59.

ONAFZIENBAAR KABBELT DE TEKST

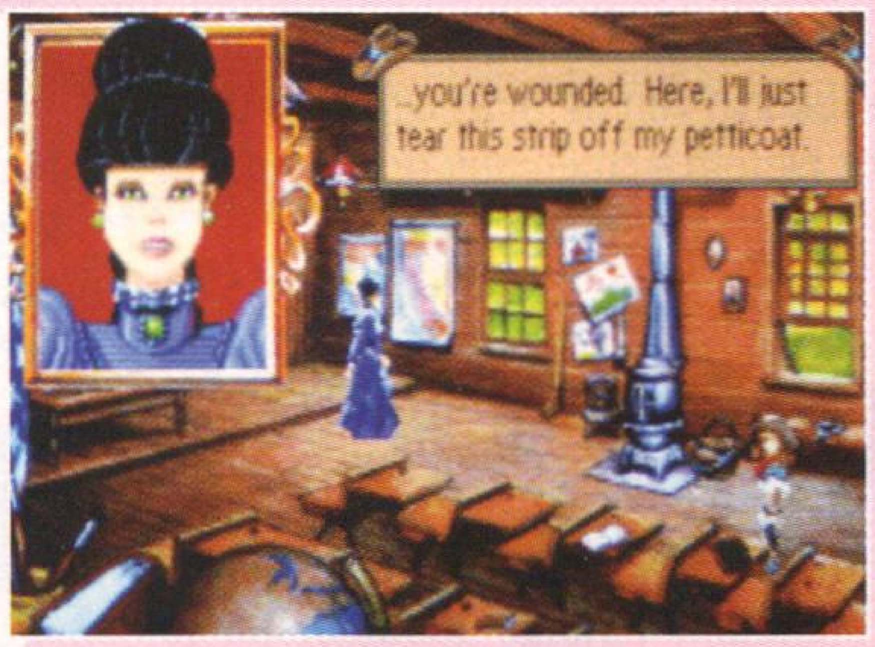
HELEN ON HOLIDAY

DUS MOESTEN WE ZELF WEER EEN PRIJSVRAAG BEDENKEN. WEL EENS VAN *DUNE* GEHOORD?

PAG. 33

CONSUMER ELECTRONICS SHOW - CHICAGO 3-6 JUNI 1993

OP PAGINA 22 DE EERSTE INDRUKKEN VAN DEZE 'GREATEST SHOW ON EARTH' VOOR VIDEO- EN COMPUTERGAMES.



FREDDY PHARKAS

SIERRA'S VERHAAL OVER DE SNELSTE APOTHEKER IN HET WILDE WESTEN. PAG. 21.

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI	Amiga
AST	Atari ST
BRD	Bordspel
C64	Commodore 64
IBM	MS-DOS
LNX	Atari Lynx
MAC	MacIntosh
NES	Nintendo Entertainment Systeem
NGB	Nintendo Game Boy
SGG	Sega Game Gear
SMD	Sega Mega Drive
SMS	Sega Master Systeem
SNS	Super Nintendo Systeem

LEVERANCIERSCODE

Nederland

Code	Leverancier	Telefoon
2	Atari Benelux	03473-77272
3	Baltimore BVBA	09-32-89-303763
4	Columbia Tristar	035-284260
5	Computer Collectief	020-6223573
8	HomeSoft	023-311241
9	Interservices	03440-14234
12	MicroSoft	02503-13181
13	Nintendo Nederland	03402-51353
17	Sega	035-213246
20	999 Games	020-6445794
21	Broco Software	02155-26650
22	Vision Software	

België

Code	Leverancier	Telefoon
30	Atoll	02/375 3904
31	AtollSoft	02/346 5111
32	Baltimore BVBA	089/303 763
33	Bandai	02/478 9048
34	Columbia Tristar	02/513 8684

EIGHT BALL DELUXE



NIEUWE FLIPPERKAST VAN AMTEX, DE MAKERS VAN *TRISTAN*. PAG. 48

AL ABONNEE?

Laatste kans, met ingang van volgend nummer is er geen ruimte meer voor die pagina. Dus grijp deze kans!

Niks Hoog Spel lezen, eerst die bon invullen! En dan sturen wij u dat gratis Stikkie kwartet-spel. Voor niks, noppes en zo. Deal of niet? Dus.... pagina 17.

VIKINGS FIELDS OF CONQUEST

IN DIT NIEUWE SPEL VAN KRISALIS ZWAAIT U ALS KONING DE SCEPTER OVER EEN KLEIN TERRITORIUM. HET IS DE BEDOELING OM UW GEBIED STEEDS VERDER UIT TE BREIDEN DOOR DE VIJANDELIJKE LEGERS TE VERSLAAN EN DAARBIJ HET WELZIJN VAN DE EIGEN BEVOLKING NIET GEHEEL UIT HET OOG TE VERLIEZEN.

INVASIE

Het strategische spel *Vikings* kan worden gespeeld door één tot en met zes spelers. Hierbij kan men zelf bepalen hoeveel spelers er meedoen en of deze al dan niet door de computer bestuurd worden. Alle door de computer bestuurde tegenstanders stellen Noormannen voor die het land zijn binnengevallen; menselijke spelers spelen de rol van Britse nobelen. Het moge duidelijk zijn, hoe meer computergestuurde tegenstanders, des te moeilijker wordt het om als overwinnaar uit de strijd te komen.

PRODUKTIE

Vikings wordt gespeeld op de landkaart van Groot Brittanië en elke speler begint met een eigen kasteel. De gebieden rondom dat kasteel vallen automatisch onder het gezag van dat kasteel.
Elk gebied is bewoond en produceert in de meeste gevallen wat grondstoffen en voedsel. Per gebied kan worden bekeken of de voedsel-produktie voldoende is voor zowel de huidige als de volgende beurt. Is er sprake van een overproduktie, dan wordt dat voedsel opgeslagen. Overschotten kunnen ook worden overgebracht naar gebieden met een tekort, dan wel gewoon worden verkocht.
Naarmate de bevolking in een gebied groeit is er meer voedsel nodig. Gelukkig hebben de meeste gebieden voldoende voor landbouw geschikte grond, maar die zal wel bouwrijp moeten worden gemaakt.
In sommige gebieden wordt hout gekapt, ijzererts gedolven of steen gewonnen. Deze grondstoffen zijn nodig voor het bouwen van kastelen, havens, schepen en wapens.

BELASTINGEN

De bevolking die in door u beheerste gebieden woont, hoeft niet uitsluitend hard te werken voor u. Ze hebben ook het volste recht om regelmatig belasting af te dragen aan de schatkist. Van die inkomsten kunt u weer allerlei leuke dingen doen voor de mensen, zoals het recruteren van nieuwe manschappen. Het geld kan ook gebruikt worden voor het bouwen van havens van waaruit u per schip overzeese gebieden kunt binnenvallen.

Wat meer vreedzame aanwendingen van de financiën laten de speler voedsel en grondstoffen kopen of - minstens zo interessant - grondmonsters nemen in bergachtige



gebieden. Op deze manier kan men namelijk ijzererts ontdekken en zelfs zilver- of goudmijnen blootleggen. En alles wat u gratis vindt hoeft u niet meer te kopen..... (Het zijn net Hollanders die Britten.)

VELDSLAGEN

De legers die onder uw bevel staan kunnen uitgezonden worden naar aangrenzende gebieden. Per beurt kunnen ze 15 dagen marcheren. De afstand die ze daarbij afleggen is afhankelijk van een aantal factoren. Om te beginnen verplaatsen ze zich bergopwaarts natuurlijk langzamer dan over open terrein. Ook kunnen ze sneller opschieten door vriendschappelijk gebied; vijandelijk gebied zal eerst bezet moeten worden.
Het bewegen eist zijn tol van de manschappen. Lange dagmarsen leiden tot vermoeidheid, hetgeen een nadelig effect heeft op de gevechts-kracht van de soldaten. Ze regelmatig een dag laten rusten is dan ook zeer aan te raden.

Als men vijandelijk gebied binnentrekt of zelf wordt aangevallen, dient strijd te worden geleverd om het betwiste gebied. Er wordt een overzichtje getoond van de troepenmachten van beide partijen. Hierin staan per troepensoort (zwaardvechters, boogschutters et cetera) per partij het aantal manschappen genoemd. Tijdens de strijd kan men besluiten om bijvoorbeeld de ridders terug te trekken om geen risico te lopen deze te verliezen. Keert het tij, en denkt u dat het toch inzetten van die ridders de doorslag kan geven, dan kunnen deze te allen tijde weer worden ingeschakeld. Loopt het helemaal tegen, dan kunt u op elk moment besluiten tot een tactische terugtocht.



KAART

Tijdens het spel ziet men een deel van de kaart van Groot Brittanië in vogelvlucht. Bergruggen, bossen en grenzen tussen de verschillende gebieden zijn hierop duidelijk herkenbaar. Ook wordt hierop aangegeven of provincies onafhankelijk zijn of door een speler worden bezet. De kaart kan in alle richtingen worden gescrolld. Het is ook mogelijk om een overzichts-kaart van het hele land op te roepen. Op die kaart wordt door middel van kleurcoderingen aangegeven welke gebieden in handen zijn van welke speler.

Alle acties, van het kopen en verkopen van voedsel en grondstoffen tot het verplaatsen van de troepen worden met behulp van de muis uitgevoerd door pictogrammen aan te klikken.



De programmeurs van *Vikings* hebben overduidelijk leentjebuur gespeeld bij het legendarische spel *Defender of the Crown* dat in 1986 voor de Amiga (en later voor veel andere computers) werd uitgebracht. Een groot verschil is echter het ontbreken van de actie-scènes.

Laat ik beginnen met mijn grootste klacht over *Vikings*. Het spel is namelijk beveiligd via de handleiding. Nu heb ik absoluut niets tegen het beveiligen van software tegen kopiëren; het is helaas noodzakelijk. Maar ik stel het wel op prijs als het leven van een eerlijke koper van een spel niet nodeloos moeilijk wordt gemaakt. In het geval van *Vikings* worden na het opstarten de contouren van een gebied getoond, onder verwijzing naar een pagina van de handleiding. Op deze pagina moet dan de naam van het gebied worden opgezocht en worden ingetikt. Helaas is vertonen die afbeeldingen in de handleiding soms weinig overeenkomst met die op het beeldscherm. Tikt men nu een verkeerde naam in dan start het spel normaal op om na een aantal beurten doodleuk te melden dat een verkeerde code werd ingetikt, alle moeite voor niks en einde spel. Is het nu echt teveel moeite om een fout ingevoerde code even te melden en me een tweede kans te geven?

Maar goed, na het spel de tweede keer te hebben opgestart kon ik eindelijk serieus beginnen en ik moet eerlijk zeggen dat ik weer eens een hele nacht heb doorgehaald omdat het spel gewoon erg leuk is. Door het grote aantal gebieden en computer-tegenstanders golft de strijd op en neer en er viel genoeg te doen om mij zeer geboeid bezig te houden.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Krisalis
Amiga (1Mb): ƒ 119,00/ BEF 2299
MS-DOS: ƒ 129,00/ BEF 2499
Beeld: VGA
Min. config.: 640K, 386, 20Mhz, harddisk, muis
Beveiliging: handleiding

AMI IBM

WE SCHRIJVEN 1959, HET BEGIN VAN DE ZOGENAAMDE RUIMTERACE TUSSEN DE AMERIKANEN EN DE SOVJETS. DE SPELER KAN DE KANT VAN DE AMERIKANEN OF DIE VAN DE SOVJET RUSSEN KIEZEN. HET IS MOGELIJK OM ZOWEL TEGEN EEN COMPUTER ALS TEGEN EEN MENSELIJKE TEGENSTANDER TE SPELEN. ELKE KEER KRIJGT DE SPELER EEN BEURT, WAARIN HIJ OF ZIJ EEN AANTAL

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE!

MS-DOS



BESLISSINGEN MOET NEMEN. DE RACE TUSSEN DE AMERIKANEN EN DE RUSSEN MOET ZO SNEL MOGELIJK VERLOPEN. ER IS ECHTER DE TIJD TOT 1977 OM ALS EERSTE OP DE MAAN TE KOMEN.

De makers wijzen erop dat zij vooral volledig hebben willen zijn met de opzet van dit spel. De filmpjes zijn authentiek, en als er een raket ontploft zijn er ook daadwerkelijk mensen om het leven gekomen. Het spel is ontwikkeld omdat er volgens de makers veel te weinig aandacht aan de ruimtevaart besteed wordt. Door deze uitstekende simulatie proberen zij 20 jaar ruimtevaartgeschiedenis op intrigerende wijze aan de man te brengen.

Liefhebbers van ruimteschietspellen als *X-Wing* en *Wing Commander* zullen zich wellicht wat minder aangetrokken voelen tot *Buzz*. Maar voor de echte simulator- en ruimtevaartliefhebber is *Buzz* een regelrechte aanrader. Het spel is uitgebreid en zeker niet simpel. Doordat er zoveel verschillende opties zijn, is het spelverloop niet te voorspellen. Vooral de historische echtheid van *Buzz* spreekt erg aan. Kortom race into space!

Charles Matou

Het spel begint met een nieuwsflits van Network News. Hierin wordt de huidige situatie van het land weergegeven. Deze informatie is van groot belang omdat het ruimtevaartbudget in grote mate afhankelijk is van de welvaart van het land. Het beginkapitaal waarover beschikt kan worden is 60 Megabucks. Hiervan moet ten eerste de nodige apparatuur worden aangeschaft. Hierbij moet men rekening houden met vragen als: welke raket is de meest logische keuze, hoever moet het toestel doorontwikkeld worden om een optimale veiligheids/kosten verhouding te krijgen?

Omdat elke missie minstens één seizoen van te voren gepland moet worden is het zaak deze missies op tijd aan te kondigen. Hier moet ook gekozen worden over welke lanceerfaciliteiten er beschikt moet worden. Zo kunnen er enkele of gecombineerde lanceringen plaatsvinden. Gecombineerde lanceringen zijn missies die twee raketten en lanceerinrichtingen gebruiken. In een baan om de Aarde wordt de apparatuur die zich in de raketten bevond bijeen gebracht en gebruikt voor een opdracht.

Astronauten zijn van evident belang voor het slagen van een missie. Elke twee tot drie jaar worden nieuwe astronauten geronseld. De speler ziet de kwaliteiten van de astronaut als leerling weergegeven op het scherm. Vaardigheidspunten dragen hun steentje bij aan de veiligheid van een project. Een rekruut met veel vaardigheidspunten is dus te prefereren. Dat is niet het enige. Astronauten moeten ook een beetje met elkaar kunnen opschieten. Zo zullen ze zich tijdens hun werk niet door persoonlijke vetes laten afleiden. Ze kunnen de sfeer in een team wel goed verzieken. Ook mislukte missies zorgen voor een slechte sfeer in het astronautenkamp. Dat dit niet bevoordelijk is voor een missie lijkt duidelijk.

Inlichtingen zijn zeer belangrijk in het spel. Hoe is het met de tegenstander, waar is hij in de ontwikkeling. Informatiediensten als de CIA of KGB zijn hiervoor uitstekend geschikt. Helaas is de informatie die zij geven (net als in de werkelijkheid) niet altijd even accuraat. De speler kan hier dus niet op blindvaren.
En dan is het eindelijk zover, het aftellen kan beginnen. Met een filmpje wordt de lancering in beeld gebracht, en nu maar hopen dat de raket het houdt.

Het lanceren van raketten is één aspect van het spel. Om de veiligheid te waarborgen moet er ook uitgebreid getraind worden. Trainingen met Lunar Modules (maanwagentjes) en satellieten zijn mogelijk. Maar ook het testen van een EVA pak (Extra Vehicular Activity) is mogelijk. Overigens wordt de speler niet gespaard wat betreft vakjargon en wetenswaardigheden. Termen als LM, EVA, XMS-2 vliegen u om de oren.

DE SIMULATOR

Buzz Aldrin is een echte ruimtevaartsimulator. Alle belangrijke apparatuur, inclusief de toen aanwezige alternatieve voorstellen zijn in *Buzz* terug te vinden. Om het spel een beetje overzichtelijk te houden zijn er wel simplificaties op de werkelijkheid aangebracht. Zo wordt in *Buzz* de zogenaamde Mega Buck (MB) geïntroduceerd. Deze munteenheid wordt zowel in het Amerikaanse als het Russische kamp gebruikt als betaalmiddel. Door het hanteren van één collectieve munt is het mogelijk om sneller een overzicht te krijgen van de kosten en budgetten van de beide landen.
Als er een mens de ruimte in wordt gestuurd moet eerst een uitputtende fase van onderzoek en ontwikkeling (Research and Development - R&D) worden doorlopen. Na een aantal succesvolle vluchten werd een voertuig pas vrijgegeven voor bemanning. Het verschil tussen slagen en falen is miniem. In het spel zijn zogenaamde veiligheidspercentages ontworpen om de speler inzicht te geven in de veiligheid van een project. Wordt er een fout gemaakt, of wordt er gehaast gewerkt, dan wordt het veiligheidspercentage lager en de kans op falen groter. De beslissing of een raket geschikt is om bemand te worden blijft ook in het spel een menselijke. Soms is het terwille van de race onvermijdelijk risico's te nemen, waarbij de veiligheid noodzakelijkerwijs op het tweede plan komt te staan.

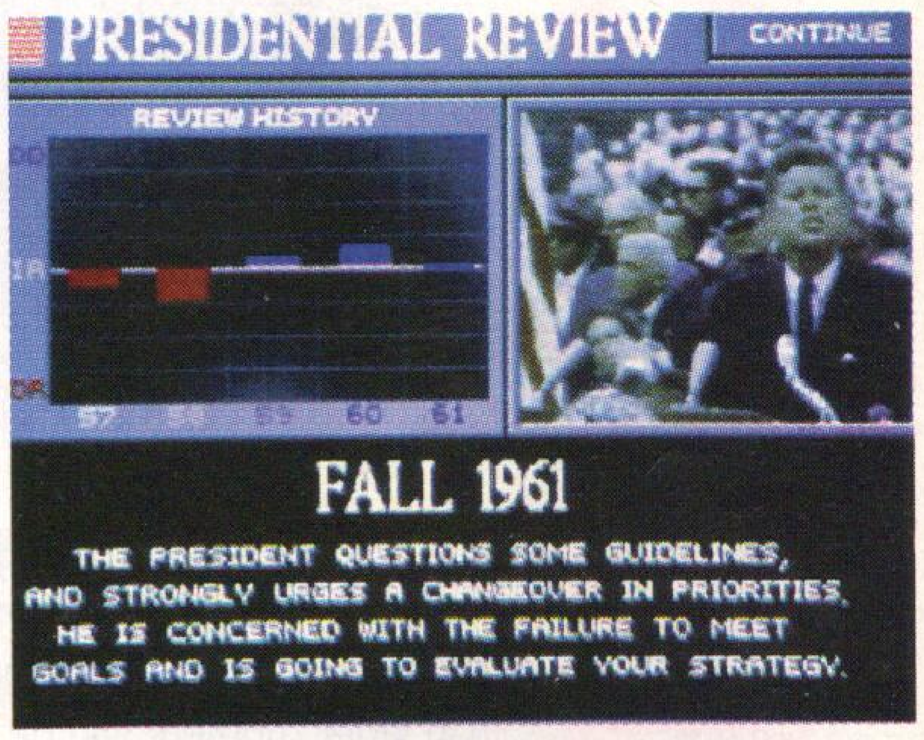
Ook zijn de meeste gebruikte raketten in het spel aanwezig. Hier zijn ook weer vereenvoudigingen aangebracht ten opzichte van de werkelijkheid. Zo is er een uniforme stuwkrachteenheid voor de raketten geïntroduceerd. De Russische raketten waren een stuk krachtiger dan de Amerikaanse. Maar de in de Russische machines aanwezige apparatuur was veel zwaarder dan die van de concurrent, waardoor er weinig voordeel meer over was. De raketkeuze blijkt in het spel van evident belang.

In het spel kan er gekozen worden uit een groot aantal astronauten (Amerikanen) en kosmonauten (Russen). Alle namen van deze mensen zijn ontleend aan toen actieve ruimtevaarders. Alle bekende pogingen van de Amerikanen en Russen om de Maan te bereiken zijn in dit spel verwerkt. De beelden zijn gedigitaliseerde originele archiefbeelden van de NASA en zijn Russische tegenhanger.

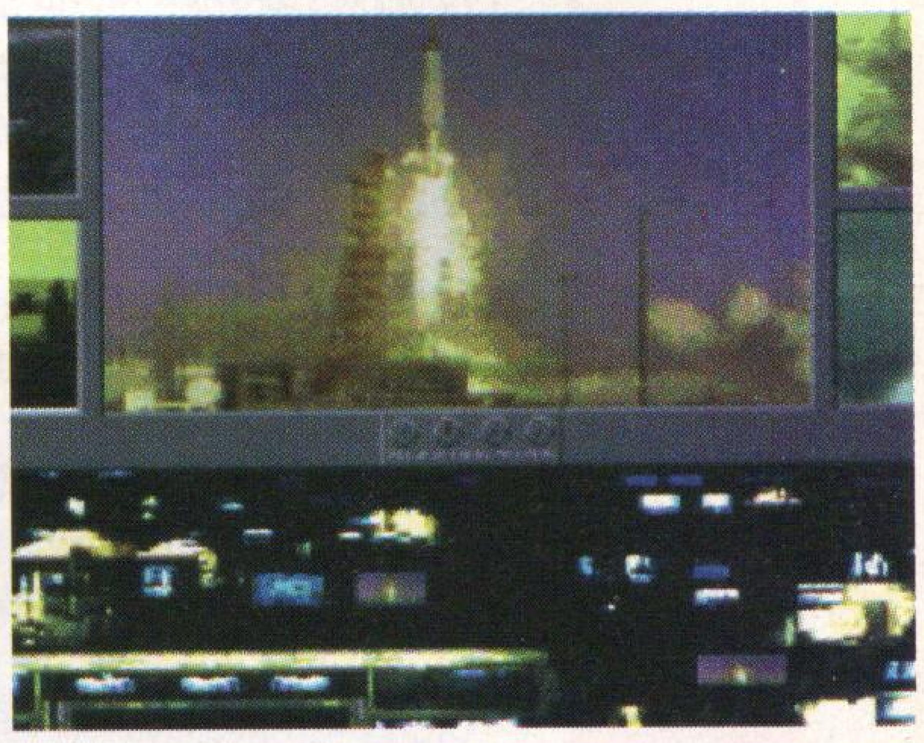
PRODUKTINFO

Fabrikant: Interplay
MS-DOS: ƒ 169,50 / BEF 3279
Beeld: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/Pro Audio Spectrum, Roland, Gravis Ultrasound
Min. config.: 640K, 286, 12Mhz, harddisk

MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



FLIGHT SIMULATOR 5.0; PILOTEN BEREIDT U VOOR!

Eindelijk, na jaren vol spanning kondigt de nieuwe versie van *Flight Simulator* zich aan. Hoog Spel mocht als voorproefje een kijkje nemen in de Microsoft-keuken en aanschouwde *FS5*.



De opstartmodus, Meigs Field, runway 36 is gelijk gebleven maar daar houdt het dan ook verder mee op. *FS5* heeft een geheel nieuw kostuum aangemeten gekregen. De instrumentenpanelen zijn fotokopieën uit de echte toestellen en mogen zeker gezien worden. Ieder toestel (de Cessna, de Lear Jet, de Sopwith en een zweeftoestel) heeft een aparte layout voor wat betreft het instrumentarium. Met de Tab-toets kan er geschakeld worden tussen de verschillende panelen. Meest opvallend is wel de manier waarop de omgeving is veranderd. Allereerst zijn er de fraaie wolkenformaties die haast niet meer van echt te onderscheiden zijn. Bij het invliegen van een wolk wordt het zicht realistisch slechter. Bij de overgang van licht naar donker verandert de lucht naar de kleur van de oranje-rode avondlucht. Ook het aardoppervlak ziet er anders uit dan dat we het al die jaren gewend waren. Met een resolutie die doet denken aan een foto-afdruk is de omgeving geplaveid met steden, gebouwen, wegen en rivieren. Deze bijzonder hoogwaardige weergave slurpt bij maximale instellingen wel aardig wat kracht op uit de processor. Ook de toestellen zelf zijn geheel opnieuw getekend, ook weer in dezelfde, akelig hoge resolutie.

Technisch gezien zijn er opmerkelijk veel verbeteringen en veranderingen aangebracht. Het geheugenbeheer is niet vergeten en ondersteuning van geluidskaarten is als standaard ingebouwd. Vooral de toestellen zijn qua vliegeigenschappen bijna niet meer van echt te onderscheiden. Zo is bij de Cessna de spoed van de propellor in te stellen, handmatig of automatisch, afhankelijk van het toerental. De Lear Jet blijkt in tegenstelling tot de eerdere versie bijzonder moeilijk doch uiterst realistisch te vliegen. Mijn toch meer dan 2000 vlieguren met *FS4* doen hier niets aan af. De motoren zijn onafhankelijk te regelen en voorzien van straalomkeerders. Middels het menu kunnen de brandstoftanks en motoren onafhankelijk worden ingeregeld. Bij het remmen en accelereren wordt de neus van het toestel zichtbaar omlaag geduwd. Bijzonder fraai! Vroeger lieten de toestellen bij het stallen (overtrekken) eenvoudigweg de neus zakken. Nu probeert het vliegtuig weg te zakken over één vleugel, iets wat niet alleen levensgevaarlijk maar vooral ook levensecht is.

De menu's zijn qua uiterlijk bijna niet veranderd. Toch zijn ook hier weer veel nieuwigheidjes terug te vinden. Wanneer het landen bijvoorbeeld uit de hand dreigt te lopen, is er in het menu een functie aanroepbaar die de vlieger een handje helpt. Op ieder moment van de vlucht kan er een beeldschermafdruk (screendump) bewaard worden op de harde schijf. De y-toets zorgt ervoor dat er onmiddelijk in slew-mode wordt geschakeld en de w-toets geeft de omgeving als volledig beeldscherm weer. Het kaartje kan nog steeds worden opgeroepen, uitzoemen is zover mogelijk dat de gehele aarde zichtbaar wordt.

Om antwoord te geven op de prangende vraag of *FS5* nog compatible is met eerdere datadisks en tools wil ik het volgende kwijt. Virtual World, het hoge resolutie scenariogebied met fotokwaliteit wordt bij opstarten standaard geselecteerd. Bij het testen konden echter oudere SCN-bestanden gewoon worden ingelezen en gebruikt. Naast het oude vertrouwde Grid-systeem kent *FS5* nu gelukkig ook een Lat-Long Grid wat in beide gevallen bruikbaar is.

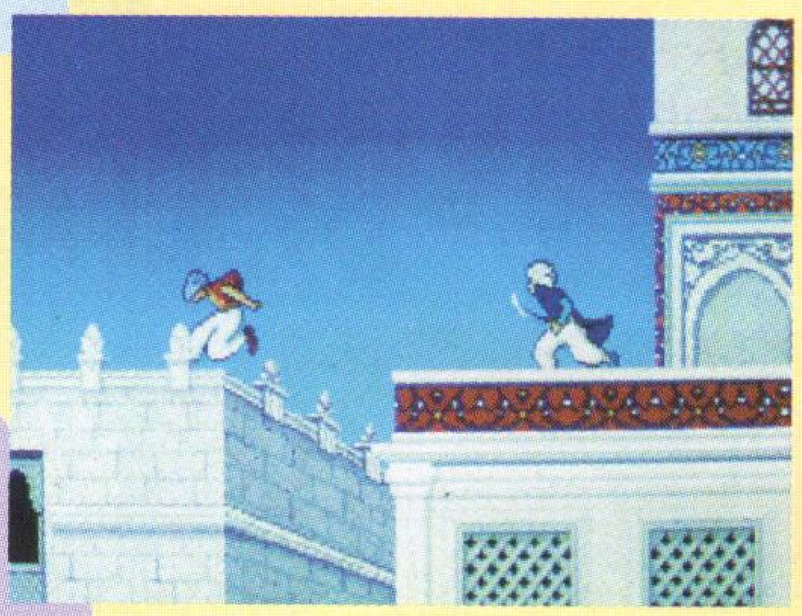
Of bijvoorbeeld de *Aircraft And Scenery Designer* gebruikt kan gaan worden is niet helemaal duidelijk. Wel is er in één van de menu's een optie terug te vinden die installatie van toevoegingen toelaat.



Met openhangende mond heb ik eindelijk *FS5* mogen aanschouwen. Het lange wachten is duidelijk niet voor niets geweest. Ik ben er stil van!

Microsoft: MS-DOS

PRINCE OF PERSIA 2
THE SHADOW & THE FLAME



In *PoP2* komt u weer in een huiveringwekkende Arabische nachtmerrie terecht. Net wanneer u denkt alles achter de rug te hebben neemt de zwarte magiër Jaffar uw gedaante aan, steelt uw geliefde Prinses en laat u als een bedrieger het paleis uitsmijten. Slechts gekleed in uw prinselijk gewaad en met uw trouwe scimitar als enige wapen vlucht u door vijftien hartverzakkende levels met elk maximaal 32 lokaties, over daken, door grotten, over een onbewoond eiland, langs antieke ruïnes en nog verder. Is er nog hoop?

Brøderbund: MS-DOS

CARRIERS AT WAR - CONSTRUCTION KIT



Van de kleinste wijziging in een bestaande slag tot het compleet zelf ontwerpen van een origineel scenario, SGG's nieuwe *Construction Kit* stelt u in staat die climactische zeeslagen welke een beslissende rol speelden in de oorlog in de Pacific tot leven te brengen. Bouw uw eigen schepen en vliegtuigen... stel squadrons samen... breng het gebied in kaart, plaats luchtbases, kustwachten et cetera... breng de geschiedenis tot leven met deze *Kit*. Bevat bovendien drie nieuwe scenario's plus extra bestanden voor de zes scenario's in het originele *Carriers at War*.

Strategic Simulations Group: MS-DOS

AMBUSH AT SORINOR

Nieuw van Mindcraft is het spel *Ambush at Sorinor*. In dit spel wordt de strijd verplaatst van het kasteel naar het open terrein. U bent de aanvoerder van een legertje huurlingen en in die rol krijgt u te maken met zaken als soldij en politiek. U voert het commando over tientallen verschillende soorten eenheden die elk hun eigen vaardigheden en favoriete wapens hebben. Sommige van deze troepen komen rechtstreeks uit het spel *Siege* en de datadisk hiervoor *Dogs of War*. Andere eenheden werden nieuw ontworpen voor dit spel.



De speler kan verschillende missies spelen, variërend van het in een hinderlaag lokken van nietsvermoedende reizigers tot het beschermen van hooggeplaatste personen. Een andere mogelijkheid is het spelen van een aantal gekoppelde missies. Hierbij proberen zes verschillende stammen uw gunsten te kopen. Het is aan u om daarbij de meest lucratieve aanbiedingen te kiezen zodat u met het verdiende geld uw eigen troepen financieel kunt blijven ondersteunen.

Met de ingebouwde 'editor' kunt u eigen missies en zelfs kaarten ontwerpen wanneer u alle standaardmissies heeft voltooid.

Mindcraft: MS-DOS



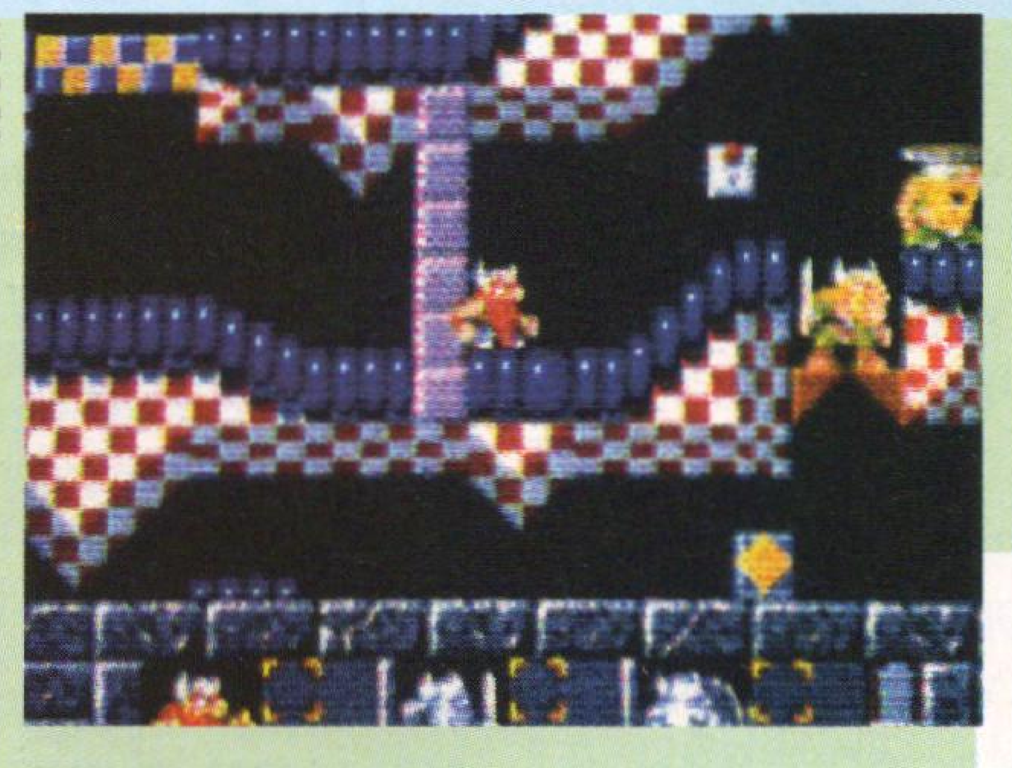
THE LOST VIKINGS

De drie Noormannen Erik the Swift, Baleog the Fierce en Olaf the Stout maken een pleziertochtje in hun schip en amuseren zich kostelijk tijdens hun plunderingen. Opeens echter is het uit met de pret wanneer ze plotseling een ruimteschip worden ingezogen.
U bent de enige die ze kan helpen weer veilig thuis te komen door ze door dit spel te leiden. Achter elke deur schuilt weer een ander gevaar in een nieuwe eeuw. In de prehistorische wereld zal Baleog een dinosaurus moeten uitschakelen, terwijl de Egyptische piramyden bevolkt worden door horden mummies. In weer een ander level moet u alles op alles zetten om de dolgedraaide kettingzaag in een fabriek een stapje voor te blijven.

Tijdens het spel, dat meer dan 35 levels platform-actie bevat, moet u als speler de nodige puzzels oplossen. Hierbij komt het goed van pas dat de drie Noormannen elk hun eigen specialiteit hebben. Of dit nu snelheid of zwaardvechten is.

Interplay: MS-DOS

MS-DOS



LOGIC 3 FREEWHEEL

Er is weer eens iemand creatief bezig geweest. Het resultaat: The Freewheel. Deze joystick (joywiel???) kan voor alle vlieg- en race-simulaties gebruikt worden. Extra gevoelige sensoren registreren de minste beweging. Hoeft niet gemonteerd of op een ondergrond bevestigd te worden.
Volgens de fabrikant is dit dé besturing waarvoor Nigel Mansell zijn gaspedaal-voet voor zou geven. Wat is erger, vragen wij ons af, een geamputeerde voet of die spierpijn omdat je dat ding uren omhoog moet houden?

The Freewheel van Spectra Video is leverbaar voor Amiga, Atari ST, C64, IBM PC en binnenkort voor Mega Drive en Super Nintendo.



SPACE HULK

MS-DOS



In dit 3D strategisch Role Playing Game hebben vervaarlijke Genestealers zich genesteld op een buitenaards schip en dit veroverd. U betreedt met uw veteranen team van zwaarbewapende Space-Mariniers de duistere gangen van dit onbekende schip om op onderzoek uit te gaan.

MS-DOS



Space Hulk is gebaseerd op een bordspel en maakt deel uit van het *Warhammer 40.000* systeem van de Games Workshop Ltd.

In het spel moet u uw strategie van te voren plannen met behulp van een kaart, waarna u uw team in 'real-time' actie bestuurd. *Space Hulk* bevat meer dan vijftig missies, inclusief een aaneengesloten *Deathwing Campaign*.

Electronic Arts: MS-DOS

$YNDICATE

Bullfrog is bekend van ondermeer *Populous* en *Powermonger*. *Syndicate* is de volgende stap!
In *Syndicate* bent u een jonge manager in een kleine, in Europa gevestigde misdaadbende (het syndicaat). U wilt zoveel mogelijk macht veroveren, uiteindelijk doel is uiteraard de wereldheerschappij.

U observeert uw agenten vanuit een luchtschip en houdt hen met behulp van de geavanceerde CHIP technologie onder controle.
In totaal zijn er vijftig missies om uit te kiezen, maar eerst moet u een strategie ontwikkelen.
Iedere missie speelt zich af in de modernistische achterbuurten van de futuristische steden; de bevolking gaat ondertussen haar gangetje, zich absoluut niet bewust van de politieke spanning en de op handen zijnde explosie van geweld.

* 3D hi-res omgeving, zeer realistische steden
* gedigitaliseerd geluid, muziek past zich aan de actie op het scherm aan
* u kunt maximaal acht agenten ontwerpen, u gebruikt de modernste cyborg onderdelen en futuristische wapens

Electronic Arts: Amiga, MS-DOS

MS-DOS



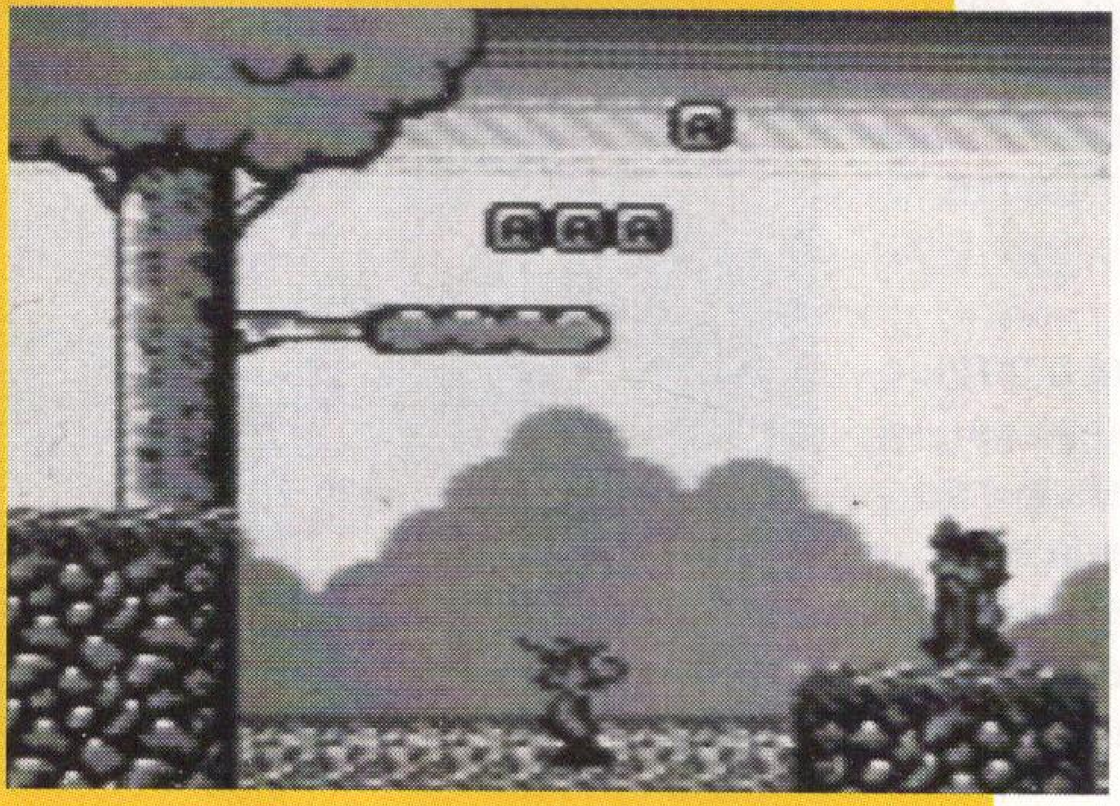
ASTERIX

WIE KENT DE GALLISCHE STRIPHELDEN NIET, DIE IN DIE KLEINE UITHOEK VAN NORMANDIE WEIGERDEN TE GELOVEN DAT ZE DOOR DE ROMEINEN ONDER DE VOET WAREN GELOPEN? EN DIE HET REGELMATIG VOOR ELKAAR KREGEN OOK DE ROMEINEN DAARAAN TE LATEN TWIJFELEN!

NGB



NGB



Asterix en Obelix - plus hun vele vrinden in het dorp - hebben al heel wat avonturen meegemaakt in de loop der jaren. En hoe droevig de zaken er ook voor stonden, altijd weer wist Asterix met slimheid (en een beetje boel kracht) en Obelix met kracht (en weinig slimheid) hun avonturen tot een goed einde te brengen.

In het eerste *Asterix* spel voor de Game Boy gaat het meteen falikant fout met onze helden. Obelix is verdwenen, en de Romeinen hebben laten weten dat zij daarvoor verantwoordelijk zijn. Ze hebben hem verscheept naar verre oorden.

U moet Obelix zien te vinden voordat Caesar hem voor de leeuwen laat gooien. Want dat kunnen we die leeuwen toch niet echt aandoen, nietwaar?

REIZEN

Het spel bestaat uit een fors aantal werelden, waar Asterix doorheen moet reizen om zijn vriend te redden. Zo komt hij niet alleen in Gallië, maar ook in Egypte terecht. En overal en altijd vindt hij Romeinse soldaten op zijn weg. Maar niet alleen dat, ook lokale monsters bezorgen Asterix de nodige last. Gelukkig beschikt Asterix over een stevige vuist die hij regelmatig mag laten wapperen.

Bovendien vindt u af en toe ketels met de beruchte toverdrank, wanneer u Asterix hiervan laat drinken is hij eventjes onkwetsbaar en kan hij zelfs ongehinderd door de zeer pijnlijke zaagtand-struiken lopen. Een andere optie om daarlangs te komen is natuurlijk op de rug van een passerend everzwijn te springen.

WAT TE DOEN?

Uiteraard is het primaire doel Obelix te redden. Maar onderweg moet Asterix ook zoveel mogelijk geluksterren verzamelen. Deze zweven her en der, maar liggen eveneens verborgen onder rotsblokken die Asterix met een fikse klap kan vergruizelen. Ook kan Asterix extra levens verdienen door onderweg menhirs (grote stenen, die Obelix overal mee naartoe sleept) op te rapen.

Een *Mario*-kloon, dat wel, maar dan wel een hele leuke! Het spel is groot genoeg om je even bezig te houden, er is genoeg te doen in de diverse werelden. Uiteraard ontbreken bonuslevels niet, alhoewel die op het eerste gezicht wel erg eenvoudig te vinden zijn. Maar misschien heb ik ze nog lang niet allemaal gezien!

Aanrader!

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Infogrames
Nintendo Game Boy ƒ nnb/BEF nnb.

Een Super Nintendo versie staat gepland voor september

SPIDER-MAN BOEF?
$ 10.000.000 BUIT!
SPIDER-MAN 2

DE KRANTEN STAAN ER VOL VAN, *SPIDER-MAN* GAAT OP HET SLECHTE PAD. MAAR DE WERKELIJKHEID IS ANDERS: IEMAND PROBEERT *SPIDER-MAN* ERIN TE LUIZEN. EN HET IS UW TAAK UIT TE VINDEN WIE, VOORDAT *SPIDER-MAN* IN HET GEVANG TERECHT KOMT.

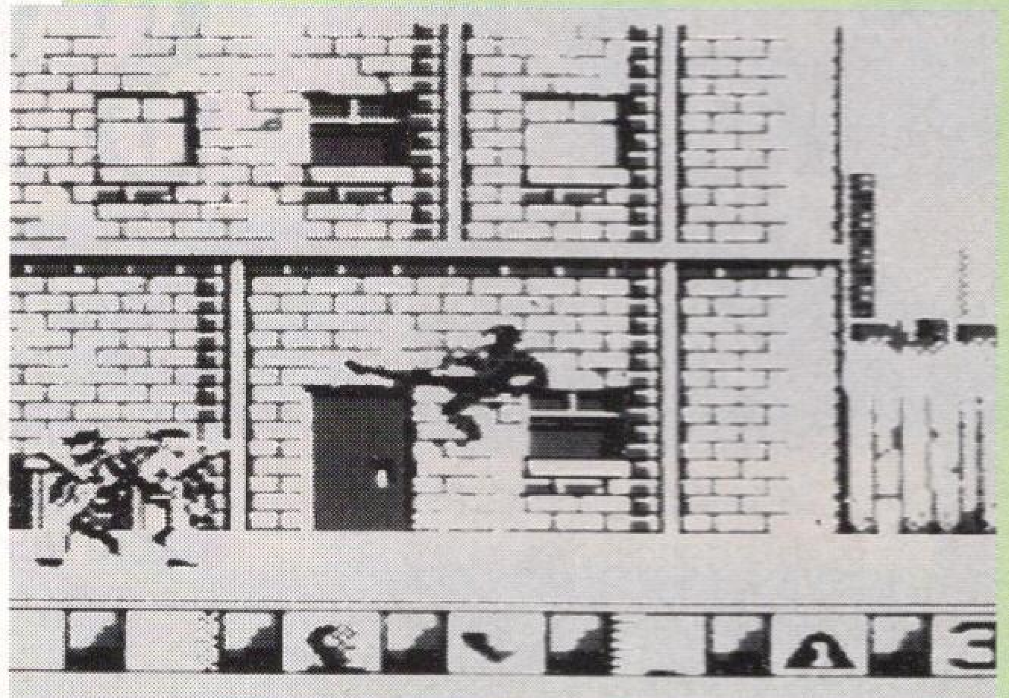
Vergeet die knallende hoofdpijn, u moet erop uit, want de HobGoblin is weer eens bezig! Nu is hij niet het grootste probleem, maar u moet ergens beginnen. Uw informant Black Cat weet te vertellen dat ene Curtis Connors, alias The Lizard, weet wie u een loer probeert te draaien. En heet van de naald geeft Johnny Storm door dat Carnage, Venom's boosaardige tweelingbroer, het pretpark in een spookhuis probeert te veranderen. Graviton is in de fabriek aan het goochelen met brokstukken.

Begint uw spinnen-instinct al te tintelen? Boven het Empire State Building zweeft een gigantisch luchtschip... aan boord dus! Ontdek wie de kwade genius achter dit alles is en boek een afspraakje voor hem in de Kerker, met de groeten van de Super Held, de boeven-verdelgende, buren-vriendelijke *Spider-man*!

WAAR?

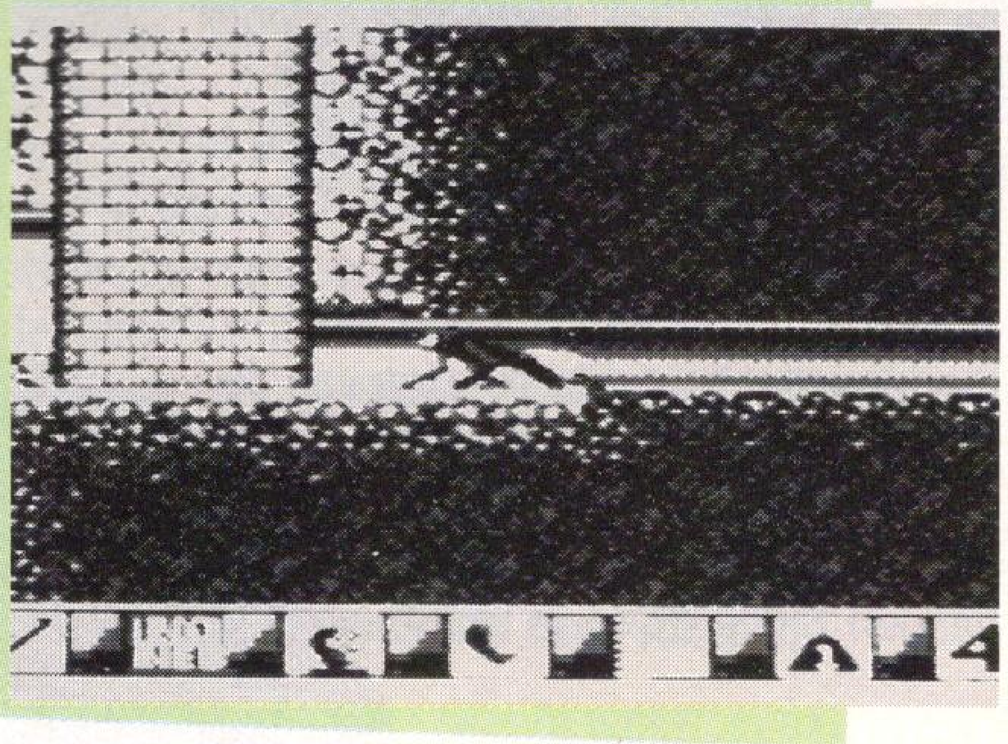
In totaal zijn er zes levels, variërend van de straat, de riolen en een laboratorium tot de fabriek, het

NGB



pretpark en het Empire State Building. Ieder level heeft zijn eigen eindbaas, welke op een specifieke manier verslagen moet worden.
Om van level naar level te komen moet *Spider-man* niet alleen de nodige boeven verslaan, ook moet hij onderweg diverse voorwerpen oppikken waarmee hij gesloten deuren kan openen

NGB



of vervoer kan regelen. Maar ook moet hij - wanneer er geen andere manier is - door de riolen van de stad!

HOE?

Gelukkig kan *Spider-man* over de nodige hulpmiddelen beschikken. Allereerst natuurlijk zijn vermogen om een web af te schieten. Hiermee kan hij zich over muren bewegen, hangend aan plafonds verder gaan, maar ook kan hij een web aanvallend gebruiken. *Spidey* heeft echter een beperkte hoeveelheid web-vloeistof tot zijn beschikking. Dankzij zijn unieke spinnen-talent kan hij ook muren beklimmen. Daarbij kan hij verschillende voorwerpen oppikken die overal verborgen kunnen zijn. Belangrijk zijn natuurlijk de specifieke spinnen-voorwerpen zoals extra levens, energie en extra web-vloeistof.

Extra handig zijn de diverse voorwerpen zoals koevoeten, brandstof voor de slee van de Goblin en toegangspasjes. Een derde soort voorwerp zijn de codes voor de deuren, medicijnen en sleutels; om deze echter te bekomen moet u het altijd tegen een superboef opnemen.

***Spider-man 2* is weer zo'n platform-spel met razende vecht- en doe-actie. Alhoewel er op het eerste gezicht een puzzel-element in lijkt te zitten, blijkt dit niet echt het geval te zijn. Daarvoor zijn sleutels en pasjes té gemakkelijk in het gebruik. Toch is dit een uitstekend spel, waar ik persoonlijk weer heel wat uurtjes van genoten heb.**

Aanrader!

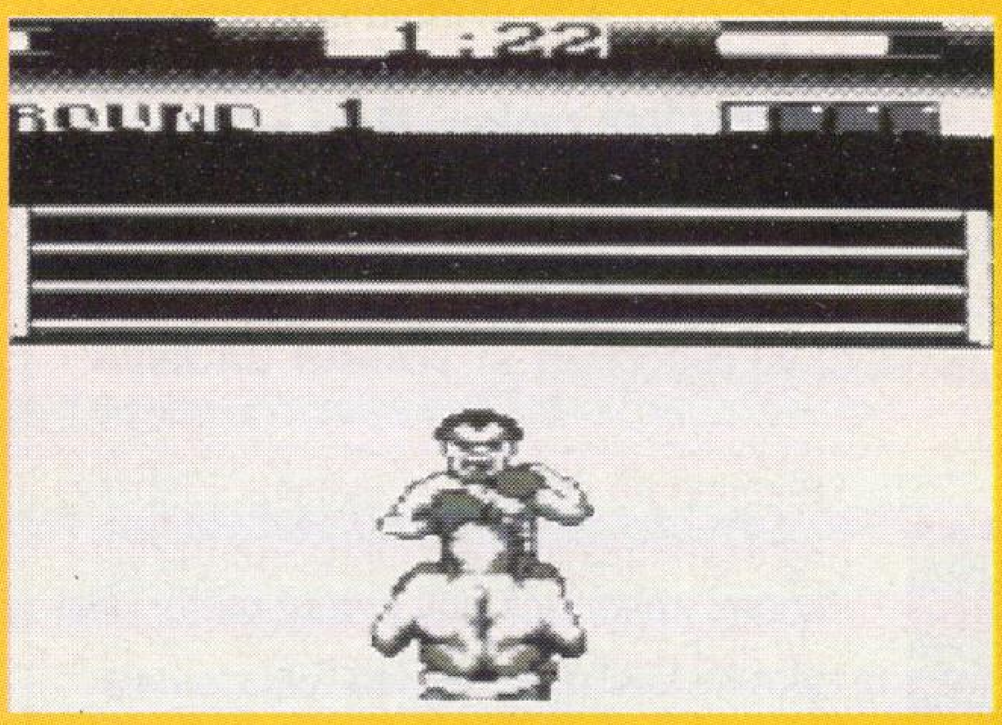
Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Game Boy ƒ nnb/BEF. nnb

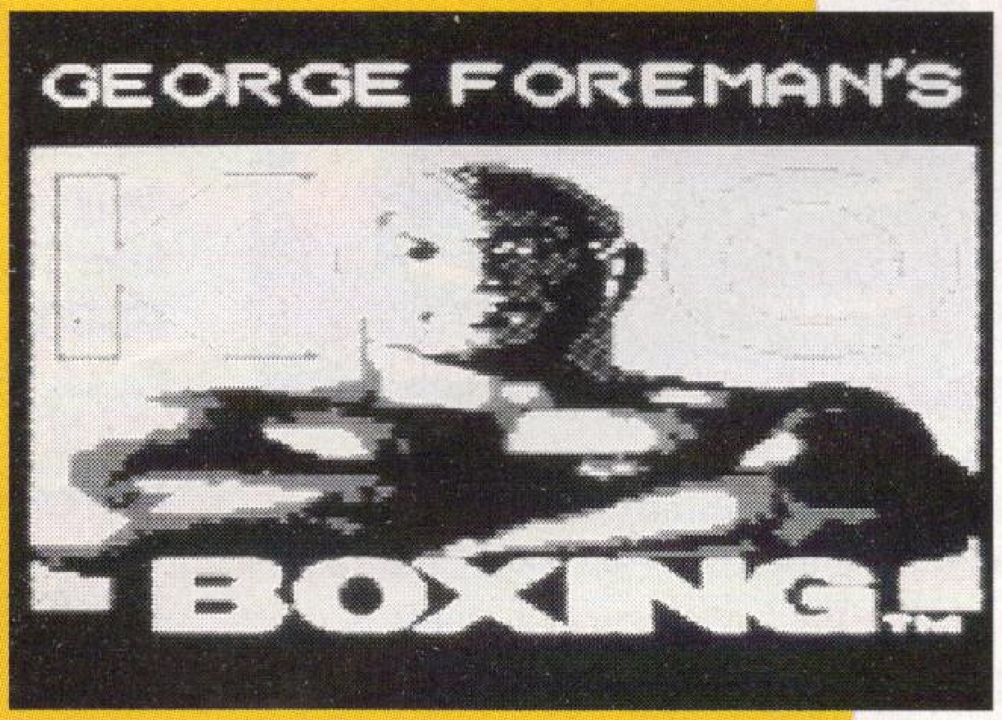
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

NGB



U kunt uw bokser links/rechts bewegen, links en rechts slaan, blokkeren, kortom alle bewegingen zijn mogelijk. Daarnaast bestaat de mogelijkheid zogenaamde Super Punches te verdienen. Wanneer u uw tegenstander een aantal malen achter elkaar met een bepaalde combinatie stoten weet te

NGB



GEORGE FOREMAN, DE VOORMALIGE KAMPIOEN ZWAARGEWICHT, BEGON ZIJN CARRIERE IN 1969 NADAT HIJ IN 1968 OLYMPISCH GOUD GEWONNEN HAD. AL SNEL KREEG HIJ DE REPUTATIE ALS DE BOKSER MET EEN VERNIETIGENDE 'PUNCH'. HIJ WON 37 KEER ACHTER ELKAAR, WAARVAN 34 MAAL DOOR KNOCK OUT, VOORDAT HIJ HET TEGEN DE TOENMALIGE KAMPIOEN ZWAARGEWICHT JOE FRAZIER OPNAM. IN 1973 VERSLOEG FOREMAN, 25 JAAR OUD, FRAZIER DOOR EEN KNOCK OUT EN NAM HIJ DE TITEL OVER. DEZE VERLOOR HIJ WEER IN 1974 AAN MUHAMMED ALI.

Na tien jaar nam Foreman de draad weer op en wist een aardig partijtje mee te blazen in de bokswereld. En 18 jaar na het verliezen van de titel staat Foreman weer op de nominatie voor diezelfde titel.

ROEM

Reden te meer om ook rond deze beroemde figuur een boks-spel uit te brengen.
KO Boxing kan alleen tegen de computer of met twee personen gespeeld worden. De Game Boy versie kent geen twee-speler optie.
Wanneer het gevecht start ziet u de ring schuin van boven, u kijkt op de rug van Foreman. Verder ziet u in het scherm de schade-meters, waarop u kunt zien hoeveel energie elke bokser nog heeft. Is deze energie op, dan is een fikse klap genoeg om de bokser op de knieën te krijgen. Uiteraard is ook een klok zichtbaar, evenals het ronde-nummer. Ieder gevecht kent slechts drie ronden.

raken, krijgt u een Super Punch. Een Super Punch is een gevaarlijk wapen en kan uw tegenstander ernstige schade toebrengen.
In de Nintendo NES versie komt u tegenover twaalf tegenstanders te staan, de Game Boy versies heeft slechts negen boksers.

WINNEN

Om te winnen moet u alle tegenstanders in alle wedstrijden verslaan. Het doet er niet toe of dit door Knock Out of op punten gebeurt.

Weer een oud lijk uit de kast gehaald en hopen dat er geld mee verdiend kan worden. Het spijt me voor de heren, maar noch de NES-, noch de Game Boy versie kunnen echt spannend genoemd worden. Het geheel is vrij statisch, je kunt een beetje heen en weer bewegen maar daar houdt het dan ook mee op. Slaan gaat uitstekend, maar ver kom je er niet mee.

Ook visueel valt er weinig plezier te beleven, het is allemaal wat sobertjes. Dat ware niet erg geweest wanneer er tenminste wat te beleven viel. Maar dat is dus niet zo!

Deze hou ik voor gezien!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Nintendo Game Boy ƒ nnb/BEF. nnb
Nintendo NES ƒ nnb/BEF. nnb

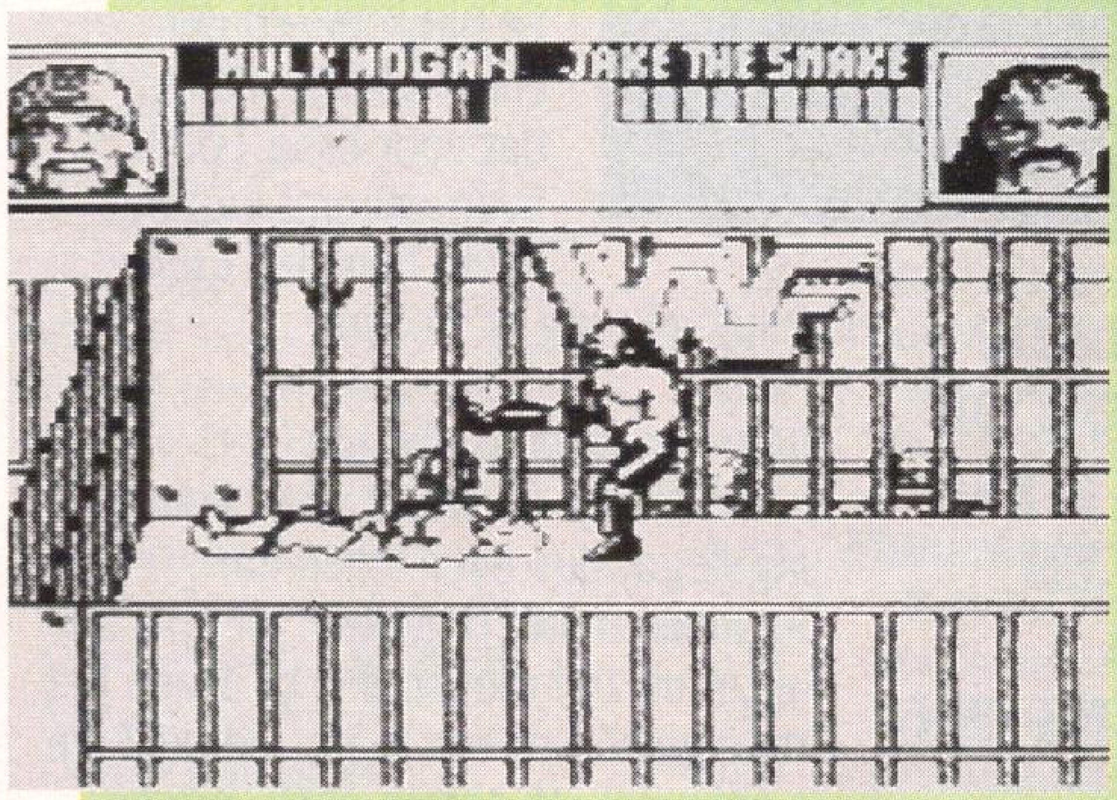
WWF SUPERSTARS 2

HET *WWF* (OFTEWEL WORLD WRESTLING FEDERATION) CIRCUS TIERT WELIG, NIET ALLEEN OP TV MAAR OOK OP DE DIVERSE (SPEL)COMPUTERS. NIEUWSTE LOOT AAN DE STAM IS *WWF SUPERSTARS 2* VOOR DE NINTENDO GAME BOY.

Net als in het vorige spel moet u het weer opnemen tegen een aantal geduchte tegenstanders, zoals Sid Justice, de mysterieuze Undertaker, Jake "The Snake" Roberts, The Mountie, "Macho Man" Randy Savage en de Immortal Hulk Hogan!

U kunt het alleen tegen deze heren opnemen of als team de ring betreden. Ook een toernooi is mogelijk en zijn er twee typen ring waarin u kunt strijden: de gewone ring en de stalen kooi! Bovendien zijn er ook nog eens drie moeilijkheidsgraden, waarmee de ervaring en deskundigheid van de computertegenstander bepaalt wordt. Het is ook mogelijk via een Game Link kabel het tegen een menselijke tegenstander op te nemen.
Uiteraard begint u met te bepalen als welke held u roem wilt behalen.

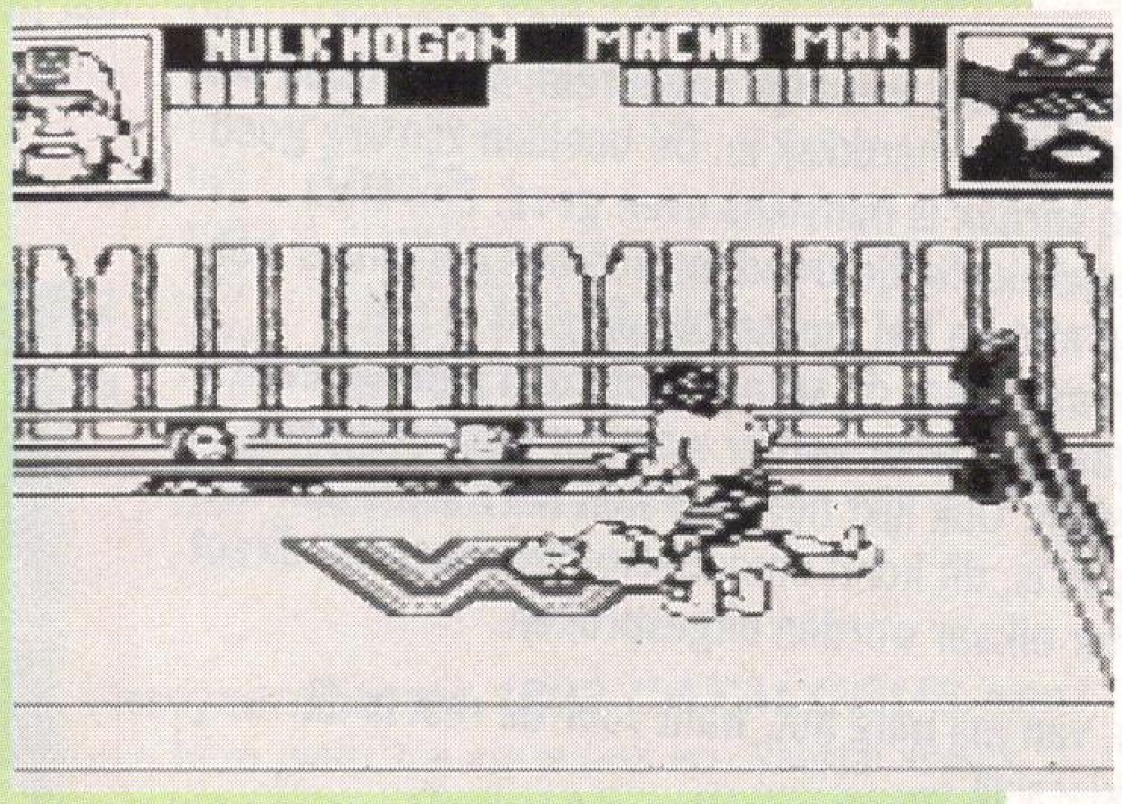
NGB



HOPPA!

In *WWF2* is alles mogelijk wat in de echte wedstrijden ook al niet mocht. Uiteraard zijn de standaardtechnieken aanwezig; slaan, schoppen, het betere ellebogen- en voetenwerk, armklemmen enzovoort. U kunt uw tegenstander een kopstoot geven, hem van grote hoogte op de mat smakken en hem

NGB



verpletterend bespringen, u kunt zelfs bovenop een hoekpaal klimmen om hem met een snoekduik te pletten. Smijt hem in de touwen, sleur hem met z'n kop tegen de hoekpaal, of trap hem de ring uit en ga erachteraan om hem alsnog af te maken.

WINNEN

Is uiteraard mogelijk, maar niet gemakkelijk. Op verschillende manieren kan een overwinning behaald worden, dit is mede afhankelijk van op welke manier gevochten wordt (alleen, als team of in een stalen kooi).

Neen, dit kan me niet echt bekoren. Nu ben ik om te beginnen al niet zo'n vechter, en het *WWF* fenomeen spreekt me al helemaal niet aan. Maar dit spel speelt niet echt lekker, de besturing is een beetje onduidelijk en vergt de nodige gewenning.

Voor de liefhebber.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: LJN

Nintendo Game Boy
ƒ nnb/BEF. nnb

***WWF 2* komt ook voor NES en Super Nintendo.**

CARNAGE

GROOT?!

Tegenwoordig moet alles **GROOT;** een paar jaar geleden keek iedereen nog op van een spel van 10Mb, terwijl dat nu de gewoonste zaak van de wereld is. (Een spel als *Strike Commander* legt zelfs beslag op niet minder dan 41Mb, maar dat blijft gelukkig een uitzondering.) Ook wordt alles steeds ingewikkelder. Men moet zichzelf tegenwoordig eerst door die (meestal saaie) dikke handleiding heen zien te worstelen, voordat echt aan het spelen kan worden begonnen. Dat niet alles groot en ingewikkeld hoeft te zijn bewijst het spel *Carnage*. Het is een spel van nog geen 1/2 Mb en uiterst eenvoudig te spelen.

MS-DOS



MS-DOS



SUPER OFF ROAD

Het spel valt het best te vergelijken met *Super Off Road*. Het beeldscherm toont in vogelvlucht het parcours vol bochten en obstakels, waarover u met drie tegenstanders strijdt om de eerste plaats. Om dit te bereiken heeft u enkele hulpmiddelen tot uw beschikking, zoals de "nitro's". Wanneer u deze gebruikt lijkt het alsof de auto een gigantische scheet laat en u vliegt ineens met een rotgang vooruit. Een tweede leuk extra zijn de mijnen die u kunt plaatsen. U gooit ze onderweg uit de auto en dan maar hopen dat één van de tegenstanders erop rijdt. Dit zal wel lukken, want zo slim zijn die tegenstanders niet. (Ze rijden zelfs over hun eigen mijnen heen.)
In de PC versie kunnen een of twee personen tegelijk aan de races deelnemen, de andere versies kunnen door maximaal vier mensen worden gespeeld.

WINNEN!!!

Winnen is leuk, maar een goede tweede plaats is ook nooit weg. Bij dit spel helemaal fout! Het is bittere noodzaak te winnen, want anders ligt u eruit en is het spel afgelopen. Dit is gelijk een zwak punt van het programma, niks geen paswoorden of continues, helemaal niks! Een tweede plaats betekent dus helemaal opnieuw beginnen. Eindigt men wel als eerste, dan kan men rekenen op een fikse beloning. Hiermee kunt u natuurlijk meer nitro's of mijnen kopen, maar ook een betere motor, wat op den duur veel handiger is.

Het idee achter *Carnage* is natuurlijk niet echt origineel; het lijkt wel erg veel op spellen als *Super Off Road* en *Super Cars*. Beeld en geluid zijn ook behoorlijk achterhaald, hoewel dat - gezien de lage prijs - geen al te zwaarwegend bezwaar mag zijn. *Carnage* mag dan wel niet spectaculair wezen, toch is het niet slecht. Het is gewoon leuk om even als tussendoortje te spelen, zeker met meerdere spelers. Maar echt lang kon het me niet boeien.

Rob van der Weerd

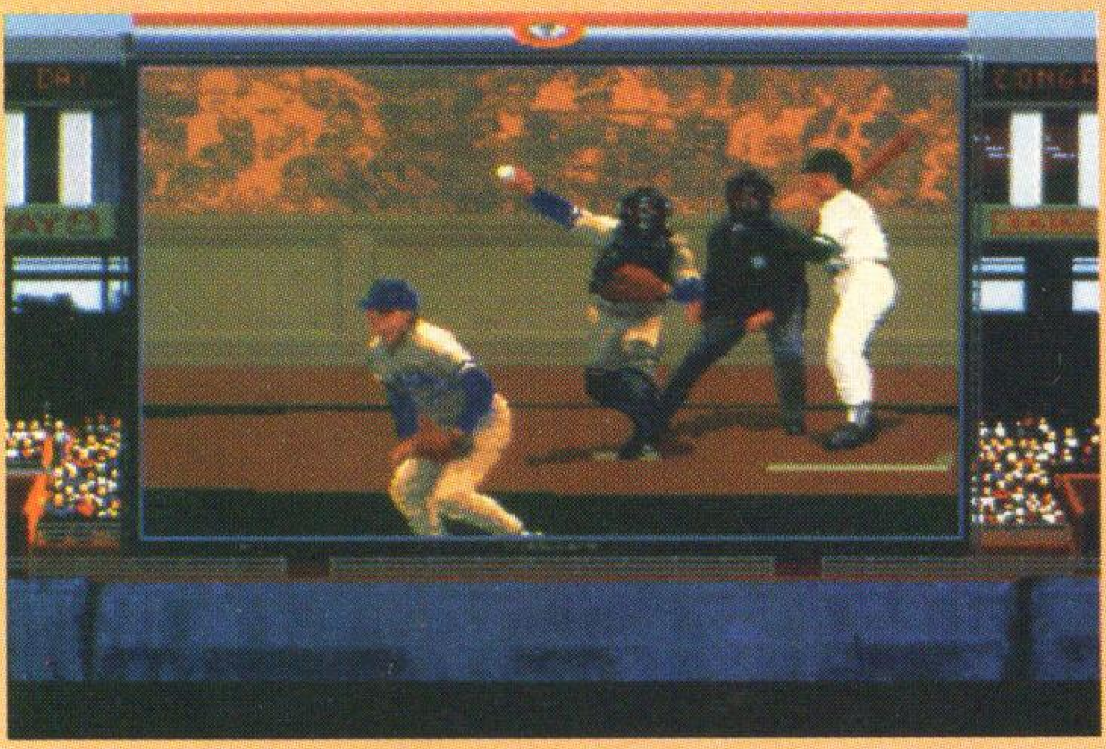
PRODUKTINFO

Fabrikant: Zeppelin
Amiga (1Mb): ƒ 39,95/ BEF 779
Atari ST (1Mb): ƒ 39,95/ BEF 779
MS-DOS: ƒ 39,95/ BEF 779
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz

AMI AST IBM

TONY LA RUSSA BASEBALL 2

MS-DOS



TRAKTEERDE ACCOLADE ONS ENIGE TIJD TERUG OP HET SPEL *HARDBALL 3*, SSI LAAT ONS NU SMULLEN VAN *TONY LA RUSSA BASEBALL 2*, EVENEENS EEN HONKBALSPEL.

SSI heeft voor haar nieuwste spel de hulp ingeroepen van Tony La Russa, zelf manager van de Oakland A's en drievoudig winnaar van de titel " American League Manager of the Year ". Samen hebben ze geprobeerd een uniek spel te maken, dat voor bijna 100% overeenkomt met het echte honkbal. En het resultaat mag er wezen!!

In de handleiding, die erg overzichtelijk is, wordt alles precies uitgelegd, dus even lezen en beginnen maar! U heeft in dit spel de keuze uit zelf meespelen of alleen het "managen" van een team. Het leukste is natuurlijk de eerste optie, omdat dat gewoon veel spannender is.

MEPPEN!

Het slaan en werpen gaat nagenoeg hetzelfde als bij *Hardball 3*; er verschijnt een kadertje in beeld met daarin alle soorten worpen, u kiest er één en werpen maar. Het mooie bij dit spel is dat u alles, maar dan ook alles zelf kunt instellen. U kunt dus gewoon één wedstrijdje spelen, maar ook een hele competitie, hetgeen nog een behoorlijke klus is. U kunt zelfs de namen en clubkleuren van de teams veranderen. Er kan echt nog veel meer, want u kunt bijvoorbeeld ook informatie opvragen over het stadion waarin wordt gespeeld. Voor iedereen die een beetje bekend is in de Amerikaanse League is het extra leuk, want er zijn zo'n 1000 legendarische spelers aanwezig, met foto en natuurlijk weer een bult statistische informatie. En voor wie dit nog niet genoeg is; er komen drie data disks uit met onder andere alle spelers uit het seizoen '92.

BEELD EN GELUID

Naast al die informatie is er ook nog veel aandacht besteed aan het beeld en geluid. Vooral het beeld mag er zijn. Bij een mooie actie, bijvoorbeeld een home-run, krijgt u een supergrote herhaling te zien, die gedigitaliseerd is. Muziek is er niet veel, alleen bij het begin van een wedstrijd, maar spraak is er volop. Ron Barr geeft bij iedere wedstrijd uitgebreid commentaar.

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI/U.S. Gold
MS-DOS: ƒ 139,50/ BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Pro Audio Spectrum
Min. config.: 386, 1Mb, harddisk
Beveiliging: handleiding

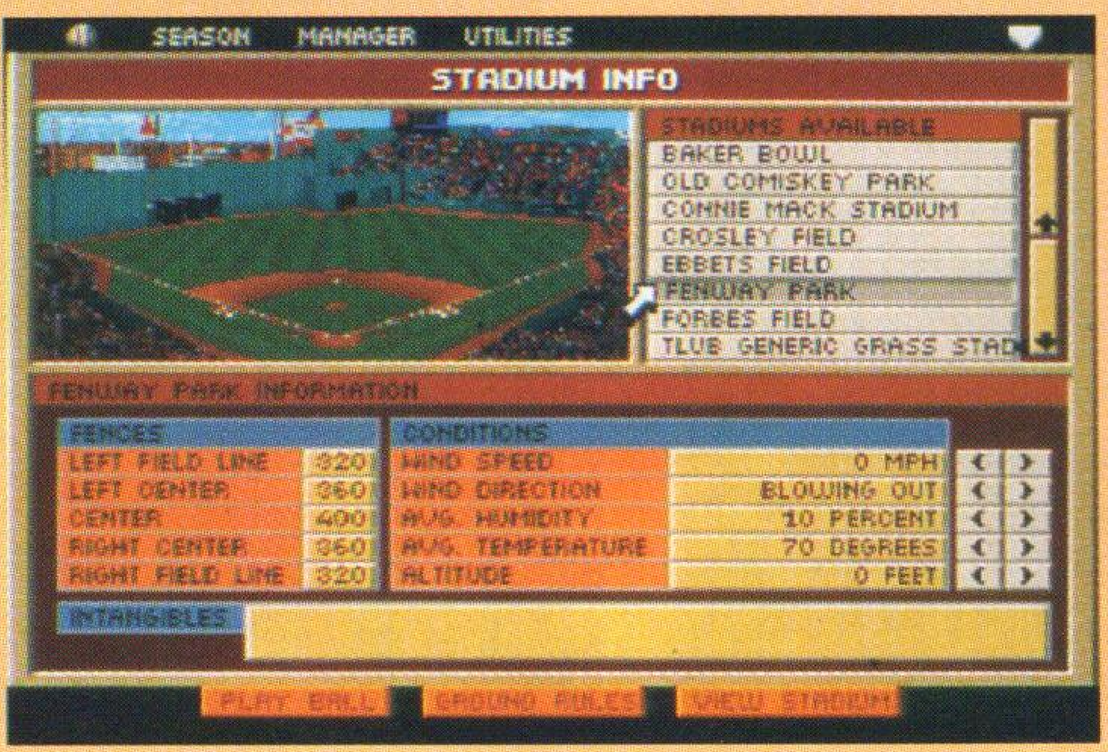
IBM

Dit spel is echt vrésélijk uitgebreid, het pikt dan ook 15Mb van de harddisk in. De beelden zijn erg goed en de spraak is minstens even goed. Een klein schoonheidsfoutje treedt er echter op wanneer het beeld met de bal meescrolt, dit gaat al niet optimaal, maar de spraak stopt dan gewoon even en gaat pas weer verder wanneer het beeld weer stil staat. Ook lijkt het alsof Ron Barr soms aan het rappen is, dit komt omdat sommige woorden direct achter elkaar worden uitgesproken.

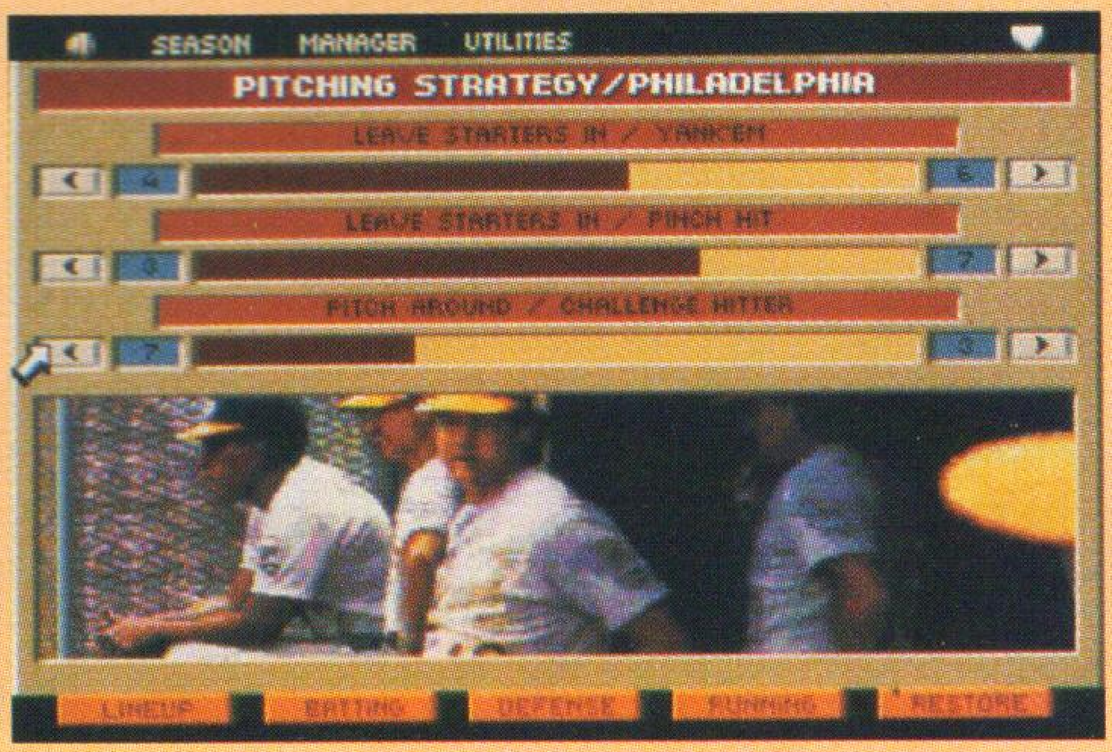
Ach, van mij mag het, want voor de rest is dit topklasse!!!

Rob van der Weerd

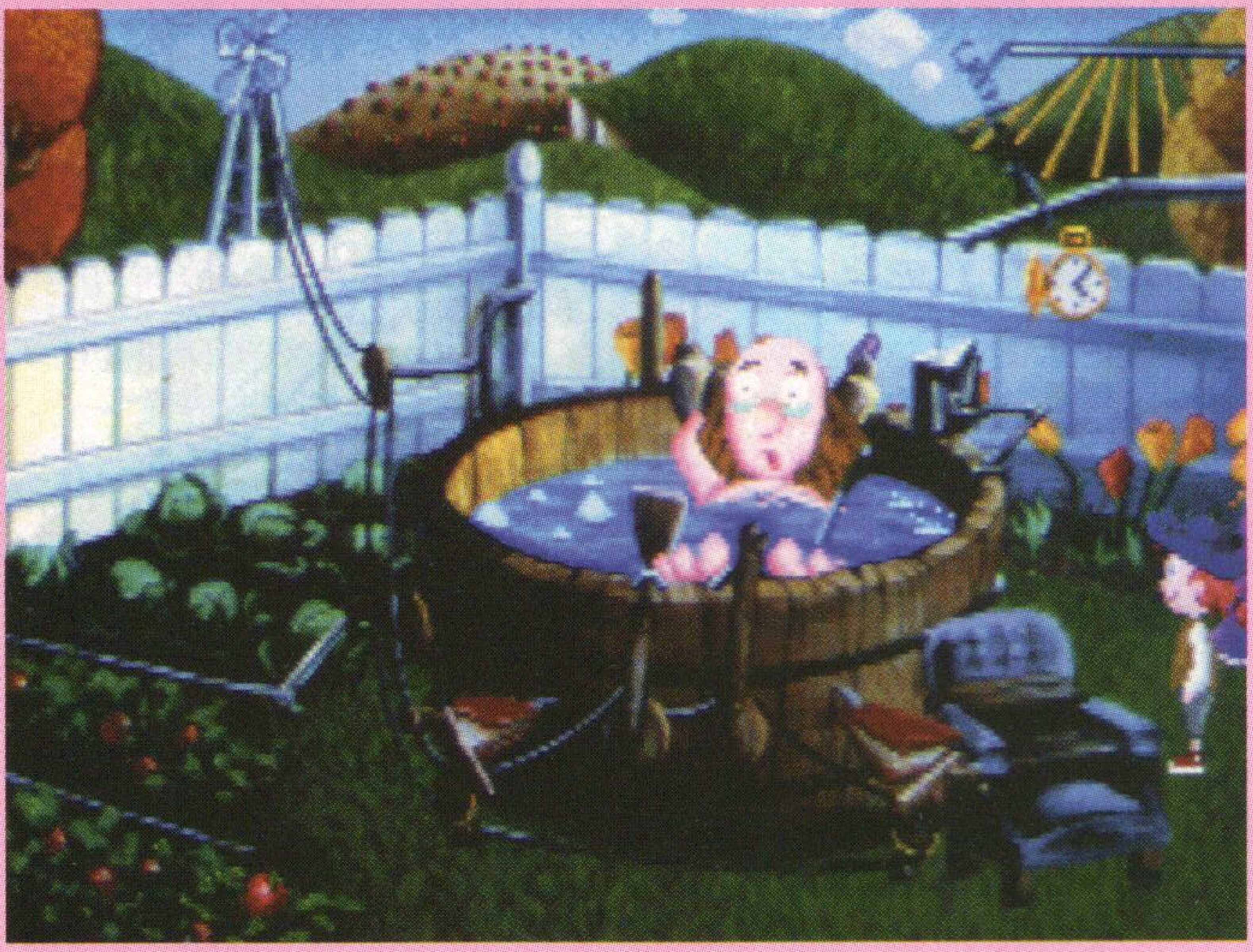
MS-DOS



MS-DOS



PEPPER'S ADVENTURES IN TIME



MS-DOS

HET MOGE INMIDDELS GENOEGZAAM BEKEND ZIJN DAT SIERRA NAAST SPELLEN VOOR VOLWASSENEN OOK EEN SERIE EDUCATIEVE SPELLEN OP DE MARKT BRENGT. DE *ECOQUEST* EN *DR. BRAIN* SERIES ZIJN DAAR GOEDE VOORBEELDEN VAN. DEZE REEKS IS ONLANGS UITGEBREID MET EEN NIEUWE HELDIN, PEPPER.

De serie heet *Pepper's adventures in time* en behandelt de Amerikaanse geschiedenis. Dit eerste deel gaat over Benjamin Franklin, uitvinder en staatsman. In onze contreien is hij voornamelijk bekend als de man van het experiment met de vlieger en de bliksem, maar in Amerika is hij veel bekender als voorvechter van de onafhankelijkheid en strijder voor de mensenrechten.

Geboren in Boston in 1706 schrijft hij op 16-jarige leeftijd al bijtende stukjes in de krant van zijn broer. Deze stukjes zorgen er op den duur voor dat het



MS-DOS



MS-DOS

schavot wordt afgeschaft en de gaten in de Amerikaanse wegen worden gedicht zodat comfortabel transport mogelijk wordt. Later in zijn leven keert hij zich tegen de Engelse overheersers, en voornamelijk de gouverneursfamilie Penn in Philadelphia waar hij woont. Nog later, in 1776, helpt hij mee aan het opstellen van de "Declaration of Independence" en is hij een van de ondertekenaars. Gedurende zijn hele leven als staatsman blijft hij echter ook actief in de natuurwetenschappen en voornamelijk gefascineerd door elektriciteit. Vandaar zijn experiment met de vlieger, de sleutel, het Leidse vat en de bliksem.

U of uw kind speelt in dit spel de rol van Pepper, een twaalfjarige jongedame. Haar ouders hebben haar oom uit het gesticht gehaald om bij hen in huis te komen wonen. De explosies die uit oom Fred's kamer komen zijn oorverdovend en Pepper besluit op onderzoek uit te gaan. Het blijkt dat het oom Fred gelukt is om de ruggegraatloze geest van de jaren zestig in een flesje te vangen. Via zijn tijdmachine giet hij dit bij Benjamin Franklin naar binnen, die daardoor verandert in de eerste hippie. Dat zou nog niet zo erg zijn als Ben niet een enorme invloed had op iedereen om hem heen. Binnen de kortste keren is het dan ook zover dat niemand zich meer druk maakt om de onderdrukking van Amerika door Engeland. Pepper ziet zichzelf al het Engelse volkslied op school zingen! Dat mag niet gebeuren, dus duikt ze samen met haar hond de tijdmachine in om Benjamin Franklin te helpen bij het herstellen van de geschiedenis.

Het doel van het spel is dus duidelijk, vindt Benjamin Franklin en overtuig hem van het feit dat dit niet de bedoeling is.

Zoals bij ieder Sierra spel wordt het hele scherm gebruikt voor de wereld. Pepper loopt steeds van scherm naar scherm en op elk scherm kan ze een aantal acties uitvoeren. De normale Sierra interface is aanwezig, dus Pepper kan rondlopen, dingen bekijken of oppakken en met mensen praten. Op een aantal punten wijkt dit spel echter af van de meeste Sierra spellen. Om te beginnen speelt het spel zich af in verschillende delen en is het mogelijk om met elk deel te beginnen. Zo moet Pepper in het eerste deel de tijdmachine inschakelen en voor het eerst kennismaken met Amerika in de koloniale periode. In het tweede deel moet ze Ben vinden, enzovoort. Als u besluit om niet vooraan te beginnen, krijgt u een kort verhaal over wat er aan dit deel voorafging. Ook de spullen die u eventueel nodig heeft uit een vorig deel zijn voorhanden.

Ter afsluiting van ieder deel is er een quiz met vijf vragen. De antwoorden op deze vragen kunt u allemaal vinden tijdens het spelen. Dit doet u door de muiscursor te veranderen in een groen schildje waar 'TRUTH' op staat, (waarheid). Klikt u met dit schildje op iets dat u op het scherm ziet, dan krijgt u te zien of dat voorwerp of die situatie wel in die tijd thuishoorde. Is zo'n antwoord ook een antwoord op een vraag in de quiz, dan gaat de fanfare spelen. Heeft u alle vragen goed beantwoord dan wordt u beloond met een leuke animatie. Deze TRUTH-mogelijkheid is overigens een heel zinvolle aanvulling, omdat het veel meer inzicht geeft in de gebouwen en dergelijke die u tegenkomt.

Een andere afwijking van de standaard is dat het mogelijk is om de hond van Pepper te spelen. Eens in de zoveel tijd verandert u in een hond, die hele andere dingen kan dan Pepper. Zo kan de hond, Lockjaw, goed ruiken en bijten, maar hij kan niets vasthouden of echt oppakken. Het is dus heel belangrijk om goed na te denken bij wat Pepper moet doen en wat Lockjaw kan.

Tenslotte is er nog een woordenboek aan boord. Bij de tekst die u te zien krijgt zijn sommige, moeilijke, woorden rood gekleurd. Klikt u op deze woorden, dan krijgt u de uitleg in een apart venster. De documentatie bevat het volledige levensverhaal van Benjamin Franklin en een aantal puzzeltjes en dergelijke. Ook bevat het de beveiliging van het spel, namelijk de antwoorden op een aantal vragen die Pepper moet beantwoorden.

Het geheel is tamelijk eenvoudig gehouden, maar het vergt zeker een redelijke kennis van het Engels en van de Amerikaanse geschiedenis. De geschiedeniskennis is niet nodig om het spel te kunnen spelen, maar is wel nuttig om het geheel in de juiste context te plaatsen. Ook is het heel belangrijk om zo'n beetje alles wat op het scherm verschijnt te bekijken en met het waarheid symbool te onderzoeken, omdat dat de meeste aanwijzingen oplevert.

Pepper's Adventures in Time **is zeker niet bedoeld voor dezelfde doelgroep in Nederland als in Amerika. In Amerika is de serie bedoeld voor achtjarigen en ouder, in Nederland zou ik het spel aanraden aan middelbare scholieren vanaf een jaar of veertien die kennis moeten opdoen over deze periode van de Amerikaanse geschiedenis.**

Nou doet dat een beetje vermoeden dat het een saai spel is dat alleen maar kennis overdraagt. Het tegendeel is waar, Sierra garandeert zelfs dat als het kind het spel niet leuk vindt of er niets van leert dat men dan zijn geld terugkrijgt. Ik denk dat dat, zeker in Amerika, een veilige belofte is.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Video: VGA/EGA
Audio: AdLib, Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum (16+), MS Sound Sys, Sound Source, Midi
Systeem:
Zonder Windows: >286 16mhz, 640k, Harddisk, muis
Windows: Windows 3.1

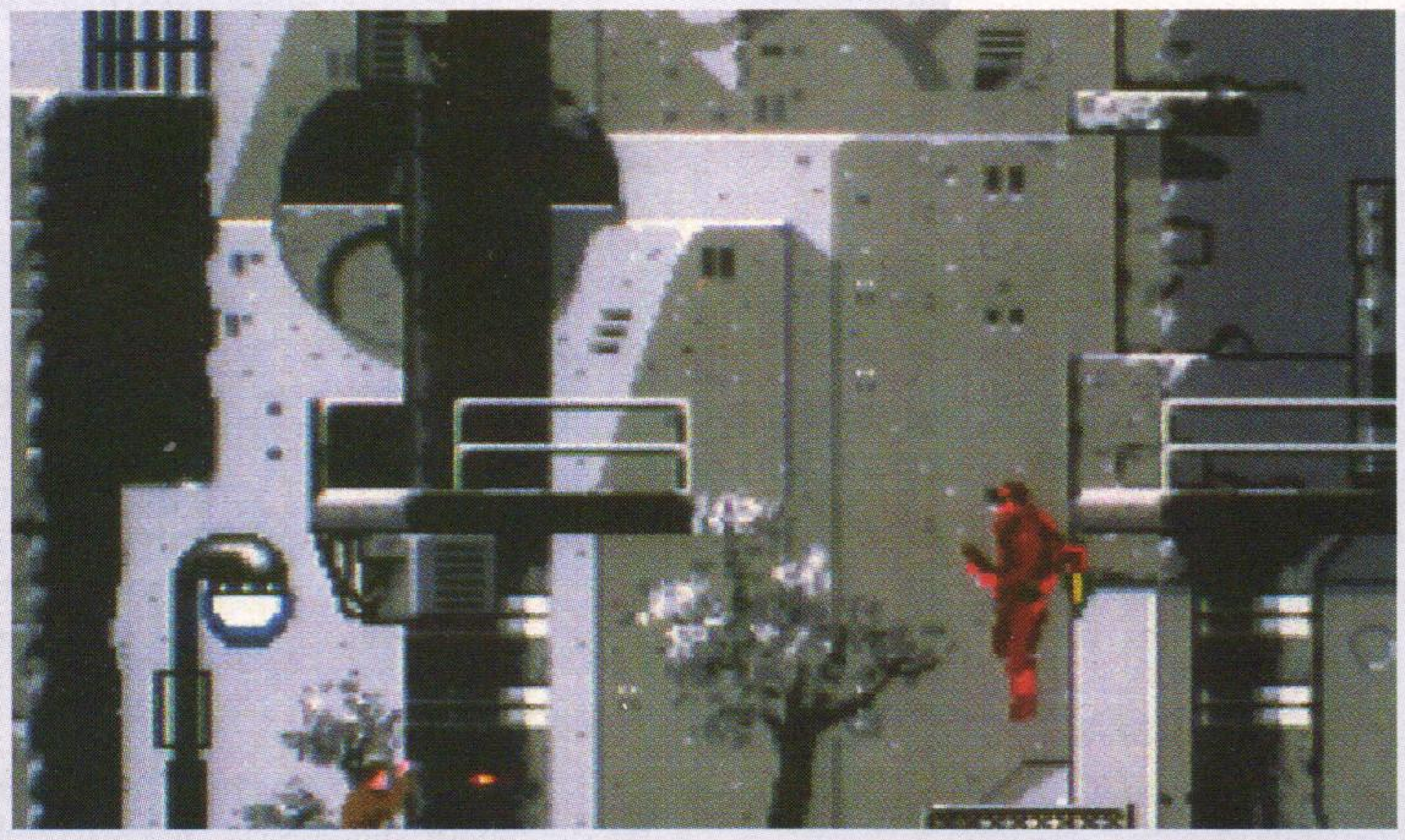
FLASHBACK

IN HET JAAR 2142 VERKEERT CONRAD HART, AGENT VAN HET GALACTISCH ONDERZOEKSBUREAU, IN GROOT GEVAAR. HIJ HEEFT NAMELIJK SAMEN MET ZIJN VRIENDIN SONYA (EN EEN MOLECULAR DENSITY ANALYSER) ONDEKT DAT DE NORMALE MENSELIJKE MOLECULAIRE DICHTHEID NIET OPGAAT VOOR SOMMIGE "PERSONEN" DIE ER OGENSCHIJNLIJK UITZIEN ALS MENSEN.

Na deze verrassende en angstaanjagende ontdekking verdwijnt Sonya plotseling op mysterieuze wijze en Hart blijft als enige over om dit merkwaardige feit aan zijn baas te melden. Op weg naar huis wordt hij echter ontvoerd door een shuttle, waarin hij nog half verdoofd een deel van de conversatie van zijn bewakers oppikt. Conrad verliest het bewustzijn nadat hij heeft gehoord dat zijn geheugen zal worden gewist......

Wanneer hij ontwaakt op de planeet Titan weet hij zich dan ook niets meer te herinneren en in paniek slaat hij op de vlucht. Alarminstalaties rinkelen en Conrad kaapt een hoverbike om aan zijn achtervolgers te ontsnappen; de lasers van de shuttle missen hem, maar raken de toegangsdeur en zijn de vluchtweg ligt open. In de kunstmatige jungle is Hart geen partij voor zijn achtervolgers, die er in slagen de hoverbike te raken en Conrad stort neer in de groene hel. In de overtuiging dat hij de val niet overleefd heeft, keren de achtervolgers triomfantelijk huiswaarts.

AMI



HET SPEL

Gelukkig voor de koper eindigt het spel niet op dit punt; Conrad blijkt de val door een zachte landing op het bladerdek overleefd te hebben. Ietwat versuft keert hij terug tot de realiteit. Het is dan aan u om ervoor te zorgen dat hij zijn geheugen ("Total Recall") in de volgende zes uitdagende en gecompliceerde levels terug kan vinden.
U bestuurt Conrad door middel van toetsenbord en/of joystick. Het is mogelijk om hem vloeiend te laten lopen, rennen, klimmen, rollen, springen en dalen. Hiernaast kan hij ook praten, schakelaars overhalen en objecten oppakken, neerleggen en gebruiken. Het hanteren van het pistool doet hij op zeer imposante wijze.

Tevens blijkt dat Conrad een groot incasseringsvermogen heeft, doordat hij ongedeerd opstaat na botsingen met grote bomen en velerlei objecten. Een val van te grote hoogte overleeft hij echter niet. Als bescherming tegen kogels en vuistslagen heeft hij een oplaadbaar schild.

Tijdens uw ontdekkingstocht door de omgeving, waarin zich verschillende wezens en objecten bevinden, zoals een "holocube" (die Conrad bij het ontwaken naar beneden stootte), alsmede robotjes, dient u op alles voorbereid te zijn en steeds stap voor stap het gebied te verkennen.
Tussen de verschillende levels vinden korte animaties plaats, zogenaamde "cinematic sequences", die de verschillende gebeurtenissen in de levels op aangename wijze met elkaar verbinden.

In de handleiding wordt verder uitgebreid ingegaan op de vele aspecten van het leven op de planeet Titan, zodat u wat basisinformatie heeft om dit grafische adventure enigzins verantwoord te kunnen beginnen.

Hiernaast ontvangt u tijdens het spel druppelsgewijs informatie en beiden vormen tesamen het enige houvast die dit adventure u biedt: u zult het allemaal zelf moeten doen en ontdekken: u bent immers uw geheugen kwijt en u moet dit in zijn geheel zien terug te vinden.

We zijn al enigzins gewend aan de produkten van het Franse softwarehuis Delphine die met onder andere *Future Wars* en *Another World* een nieuwe standaard neerzette voor het spelen van zogenaamde "action adventures" en dit is een spel volgens dezelfde traditie: er is veel aandacht geschonken aan details in de grafische weergave van de stilstaande en bewegende beelden, alsmede aan de uitdagende problemen die opgelost moeten worden, hetgeen een goed verzorgd spel oplevert.
In tegenstelling tot *Another World* komt de hoofdpersoon nu geen leeuwen of slakken tegen, maar robots, mutanten en robo-cops, wat het spel een meer technologisch SF gehalte geeft.

Wanneer het spel aanvangt, kijkt een angstige blik mij met grote ogen aan en zware, onheilspellende muziek brengt me in de stemming om het vege lijf van deze held te redden. Wat in eerste instantie ten positieve opvalt is dat de hoofdpersoon in de jungle, met overigens sfeervolle stereo oerwoud geluiden, zeer soepel en gemakkelijk beweegt (mooier nog zelfs dan de Prince uit *Prince of Persia*); hij rolt, springt en bedient daarnaast ook nog op James Bond-achtige wijze zijn schietijzer vanuit verschillende posities. Daarbij moet echter gezegd worden dat het lastig is om de bediening van onze held snel en onder de knie te krijgen; de handleiding besteed er dan ook maar liefst tien, overigens niet zo duidelijke, pagina's informatie aan. Het blijft een kwestie van zeer veel uitproberen. Hiernaast moet u ook even kennismaken met waar Conrad nu precies wel en niet omhoog kan springen; het is heel irritant om een half uur op een enkel scherm vast te zitten. Vervelende bijkomstigheid vond ik daarbij dat het vaak niet van te voren duidelijk is of Conrad op een bepaalde plaats veilig omlaag kan springen, het blijft dan een kwestie van risico's nemen.

Wanneer u dit eerste probleem eenmaal onder de knie heeft komt het volgende om de hoek kijken, namelijk waar moet Conrad nu naar toe, wat moet hij doen en hoe moet 'ie dat dan doen? Hier ligt natuurlijk de uitdaging voor de ware "Trial and error" adventure liefhebber die dit grafische en tactische aantrekkelijke adventure tot op de bodem uit wil spitten, waarbij de uitdaging steeds in het onverwachte blijft liggen.
Gelukkig is het moeilijkheidsniveau in te stellen en kennen de afzonderlijke levels een password-ingang.
Hiernaast is het mogelijk om bij de SAVE-Boxes de tussentijdse levelpositie in RAM te saven.

De handleiding geeft me gelukkig enige informatie over de voorwerpen die ik tegen kan komen en wat ik er ongeveer mee kan doen. Tijdens het spelen van de levels (OK ik had de codes reeds in mijn bezit) verrast het me dan ook steeds weer wat ik allemaal tegenkom en wat ik er mee kan doen; een spanning die het gehele spel door, mede ook door de

AMI



AMI



sfeermakende muziek, constant aanwezig blijft. Kortom: een uitdagend, grafisch aantrekkelijk, actie en adventure platform spel (he,he) voor de SF-adventure liefhebber die de uitdaging durft aan te gaan en een groot frustratie incasseringsvermogen bezit.

Siem de Jong

PRODUKTINFO

Fabrikant: Delphine Software/US Gold
Amiga (1Mb): ƒ 109,00 / BEF 2099
(niet voor de 1500 en 4000)
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: n.n.b.
Geluid: n.n.b.
Min. Config.: n.n.b.
Beveiliging: Handleiding

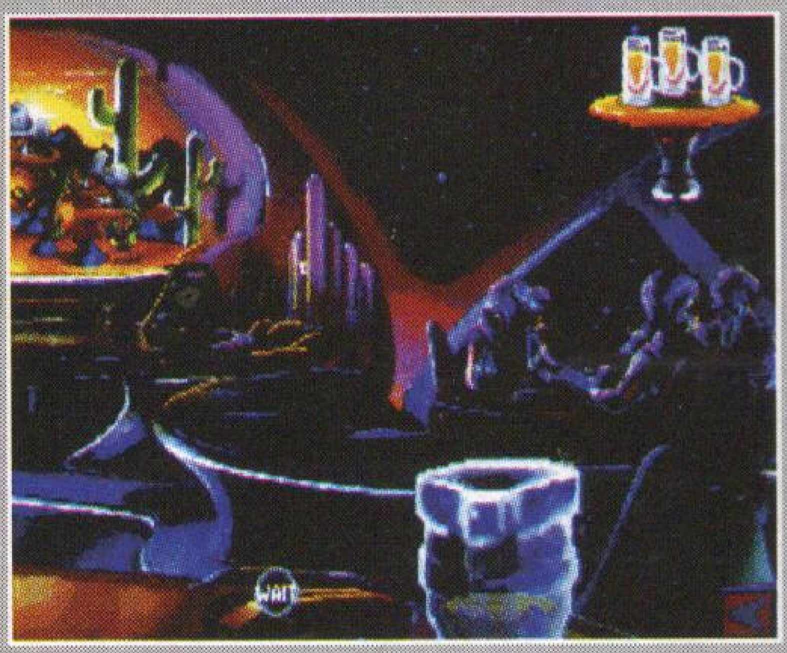
FLASHBACK

Protostar

WEES EENS HEEL EERLIJK, KUNT U GEMAKKELIJK NEE ZEGGEN? HEEFT DIE ASSERTIVITEITS-CURSUS NU ECHT GEHOLPEN? ZELF DACHT IK DAT IK BEIDE VRAGEN MET EEN VOLMONDIG: JA KON BEANTWOORDEN, EN DAT IK MET GEEN MOGELIJKHEID BIJ 26°C IN DE SCHADUW MIJN LIGSTOEL IN DE TUIN ZOU VERLATEN OM ACHTER DE COMPUTER TE KRUIPEN.

Dat onze ruimte belegerd wordt door de Skeetch... nou en! Staan we op het punt onze geloofwaardigheid en steun van onze buitenaardse klanten te verliezen... soit! Van de schatkist van het verzet is de bodem meer dan zichtbaar... so what! Maar dan, aan het eind van een brief die anders allang bij het oud papier zou zijn beland, staat: "Dit is het uur van ons grootste gevaar. U bent mogelijk onze laatste hoop." Dan kun je toch geen "Nee!" meer zeggen.

MS-DOS



Dus, omgordt uw lendenen en reis in het diepste geheim af naar de Thulesector waar u als koopvaardij kapitein bij de firma Newfront een baan krijgt. Een bedrijf dat door zijn kleinschaligheid nog steeds aan de aandacht van de Skeetch, de grote vijand, ontsnapt is. Een leuke job, maar weet dat het de bedoeling is onder deze dekmantel stiekem fondsen voor het verzet binnen te halen en dat de vier rassen uit de Thulesector met de mensheid een nieuwe alliantie moeten gaan vormen.

Het spel begint op een handelspost van Newfront waar het nodige te beleven valt. De telecom terminal zorgt voor contact met de thuisbasis zodat de nodige pegulanten doorgesluisd kunnen worden (het verzet heeft minstens 1000 credits per dag nodig). Deze terminal fungeert ook als mededelingenbord. Wanneer u onbekende levensvormen of planeten ontdekt en registreert, verschijnt uw naam op dit mededelingenbord. Op de handelspost vindt u tevens een bar en een garage waar u betere motoren, wapens en schilden voor uw schip kunt kopen. Het biotech centrum biedt EHBO aan en daar kunt u informatie opvragen over de levensvormen die tot nu toe bekend zijn.

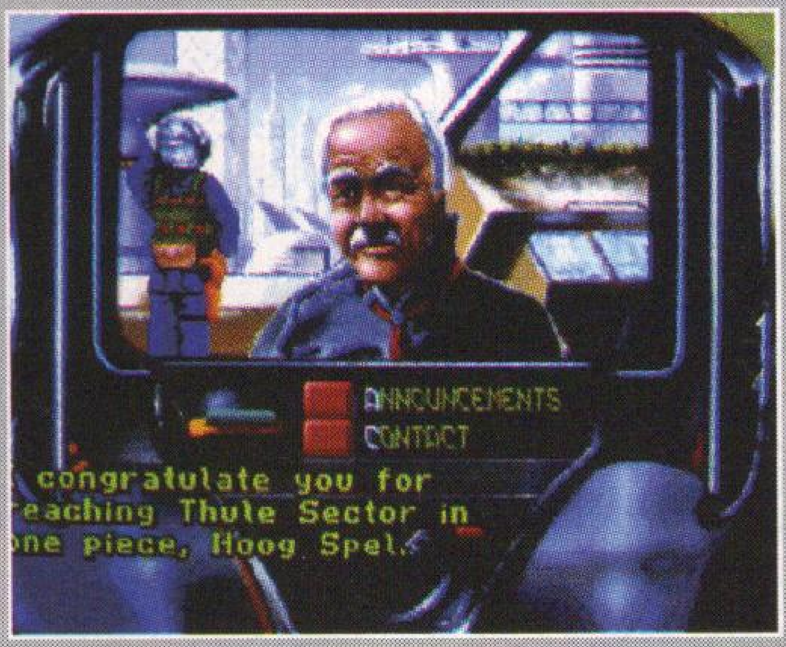
MS-DOS



Wanneer u de handelspost verlaat, komt u in het sterreschip terecht waarmee u sterrenstelsels kunt bezoeken. Het is mogelijk dit sterreschip met alleen uw machinist ABE te vliegen, maar nog beter gaat het wanneer u een bemanning weet te ronselen. Ieder lid van de bemanning heeft zijn eigen specialisme en een ervaren kapitein maakt daar uiteraard gebruik van. Waar wel aan gedacht moet worden is dat de bemanning om de tien dagen hun salaris wil vangen, en wee de gezagvoerder die een lege beurs op betaaldag heeft...

Van de planeten moeten de inkomsten komen. Omdat het sterreschip in een omloopbaan blijft, gaat de Explorer naar het oppervlak. Deze ruimtesloep

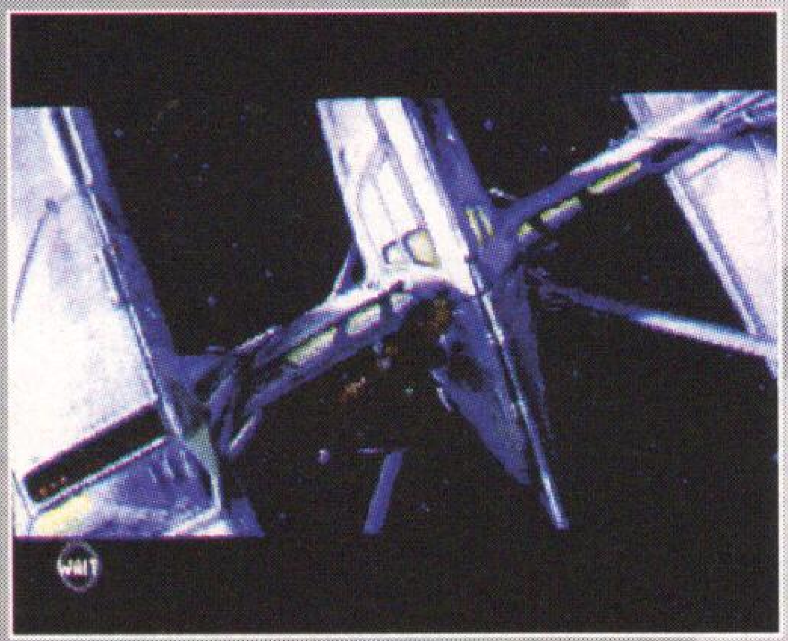
MS-DOS



is uitgerust met een zuigarm waarmee mineralen en levensvormen opgepakt kunnen worden en de verkoop van deze zaken levert u genoeg op om Estevan Hawking, uw baas die steeds om geld zeurt, een tijdje tevreden te houden. De kans is groot om op een planeet één van de vier potentiële alliantiepartners tegen te komen. Voor de Deresta, de Vantu, de Ghebraant of de Kaynik is, afhankelijk van de soort, een bijzondere benadering nodig. De ene keer dient de stroopkwast rijkelijk gehanteerd worden, een andere keer moet u uw schip zo snel mogelijk overgeven en toezien hoe het ruim leeggehaald wordt. Maar zelfs de meest walgelijke stofkruiperij is acceptabel wanneer daarmee het doel, op vriendelijke voet komen, bereikt wordt. Het zou bijzonder naïef zijn te veronderstellen dat deze rassen zich zonder slag of stoot bij de alliantie aan zouden sluiten en uw onderhandelingspositie wordt aanmerkelijk sterker, wanneer u een aantal moeilijkheden voor hen heeft opgelost. Queeste is mogelijk een te zwaar woord, maar het geeft wel enigszins de intentie van het spel aan.

Wanneer de vier rassen bij de alliantie zijn aangesloten, moet uiteindelijk de Dreadnought van de Skeetch worden vernietigd, maar dan is eeuwige glorie en vooral de dankbaarheid van Estevan Hawking uw deel.

MS-DOS



Het duurde even voordat ik de besturing van de Explorer door had. Men moet met de muis één van de negen vakjes op het Control Pad aanwijzen (niet aanklikken!) en presto, het schip beweegt zich in de gevraagde richting, bijvoorbeeld vakje linksboven aanwijzen stuurt het schip naar links en omhoog, het middelste vakje aanwijzen is dan "recht zo die gaat!". Op de radar is te zien welke voorwerpen zich waar ten opzichte van de Explorer bevinden. Wanneer u met de sloep over erts of een beestje vliegt, kan dit met de zuigarm opgepakt worden en als er gestopt wordt boven een stad, kunt u deze bezoeken.

MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Tsunami
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 386, 25Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Het is mij éénmaal gebeurd dat ik Cassi, de navigator, met geen mogelijkheid aan het werk kon krijgen. De mededeling: "No personnel available!" terwijl ze wel aan boord was, hing me dusdanig de keel uit dat ik het spel opnieuw geïnstalleerd heb. Hoewel het toen goed was, is dat toch een slordigheidje en zo heb ik er meer gevonden. Zo dient het sterreschip in de gevechten op dezelfde wijze bestuurd te worden als de Explorer en dat brengt mij op het grootste minpunt van het spel: WAAROM GEEN JOYSTICK? Op de doos die met name ontworpen is om twijfelende klanten tot koop over te halen, staat toch duidelijk de term "simulator action" en gevechtsactie zonder joystick is bij dit genre op z'n zachtst gezegd knullig.

Toch is het mogelijk om na verloop van tijd en het uiten van een aantal zeer onwelvoeglijke termen, een tegenstander te verslaan. (Het zou minder frustraties geven, wanneer in de handleiding zou staan dat de schade toegebracht aan de tegenstander, die zichtbaar is op het tactisch scherm, van groen via rood en donkerrood naar zwart moet gaan, voordat zo'n schip met een fraaie knal explodeert.)

***Protostar* is een spel dat niet in één avond uitgespeeld kan worden, en de actie-, RPG- en strategie-elementen maken het in het begin boeiend genoeg. Het valt echter te betwijfelen of liefhebbers van een van deze deelgebieden voldoende aan hun trekken komen. Daarbij komt dat het verzamelen van mineralen, en dat moet nogal eens gebeuren, een tamelijk langdradig en vooral saai gebeuren is, waarbij zelden iets onverwachts gebeurt.**

Voor mensen die er een hobby van maken, zoveel mogelijk nieuwe titels te verzamelen, is het een aardig spel. De rest kan voor dat geld beter een comfortabele tuinstoel kopen en wachten tot het als budgetspel verkrijgbaar is.

Gieneke Spannenburg

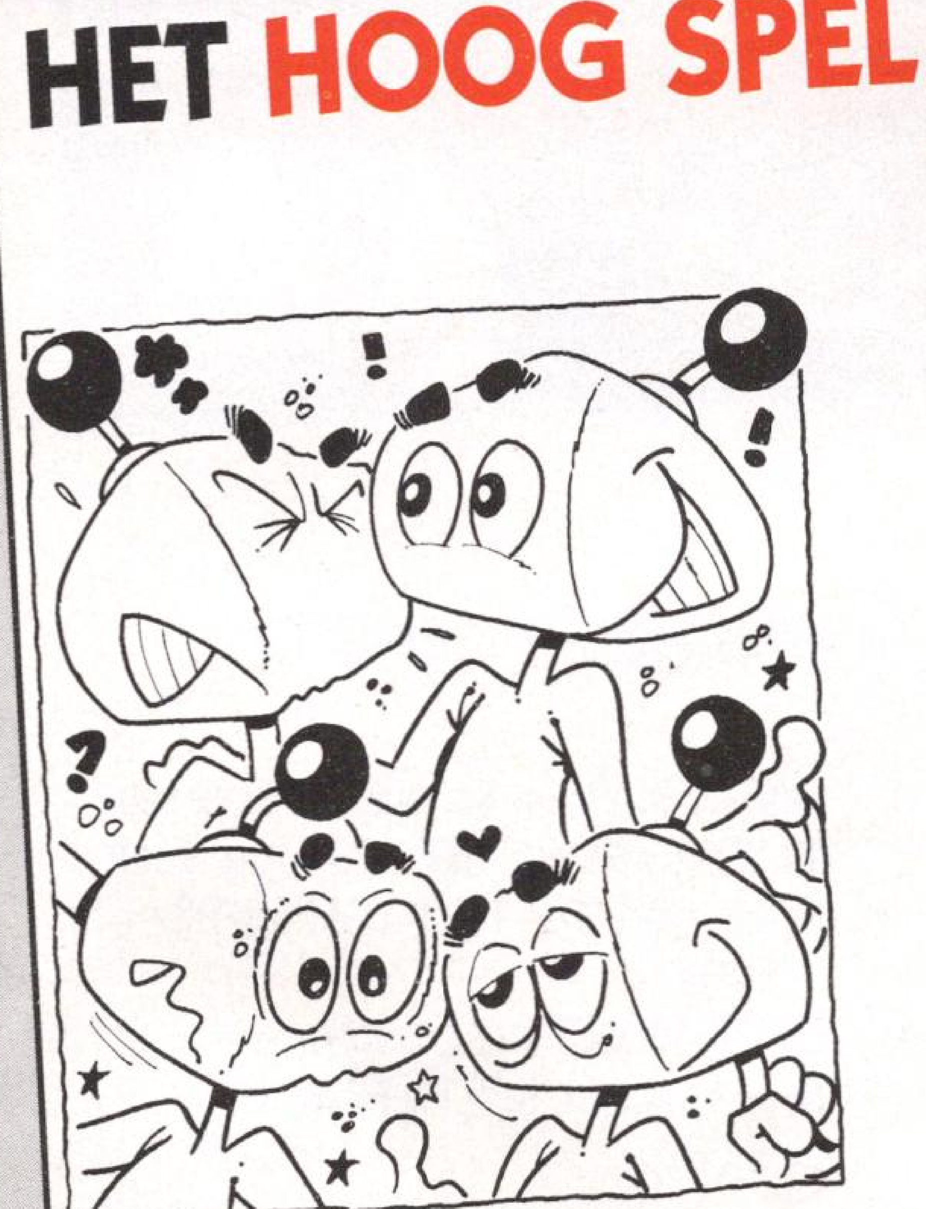
VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)

ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

HET HOOG SPEL



KWARTETSPEL

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 19

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)

Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721-520 6427- 40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

BILLY BAT

JE KRIJGT EEN MEEDALJE

LELIJK & SLORDIG ZIJN MET ELKAAR GETROUWD. VIER KINDERCOMPUTERSPELLEN VOOR DE HELE JONKIES MOETEN HET KIND INZICHT IN VORMEN GEVEN (WAT PAST BIJ WAT EN WELK VORMPJE KAN IN WELK OPENINGETJE?). EN HET MOET LEREN HOOFDREKENEN.

DE SPELLEN KENNEN WE VAN OP PAPIER. EEN DOOLHOF DOORLOPEN MET DE PUNT VAN EEN POTLOOD. DAT KAN OOK OP HET BEELDSCHERM. MUIS OF EEN PAAR TOETSEN STUREN EEN BALLETJE (OF EEN CLOWNSKOP) HET DOOLHOF DOOR.

De bedenkers van *Billy Bat Speel- en Leer Software* hebben van de mogelijkheden die een computer biedt vrijwel geen gebruik gemaakt, ze ontstijgen niet het velletje papier in het vakantie-puzzel-doe-en-leerboek. Ze zijn al tevreden dat hun sommetjes piepen en knorren.

Neem het spel ***Verborgen Schatten***. Op het beeldscherm verschijnt een foto van een kasteel. Even later zijn we binnen. Geen foto's meer, maar ingekleurde plaatjes van muren waarin we deuren moeten openen (door op de spatiebalk te tikken). Achter de deur vinden we sommetjes, die het spel consequent *vergelijkingen* noemt. Lossen we de sommen op, dan krijgen we een beloning. Bijvoorbeeld een ring met een diamant er op of een gouden bokaal.
In een razend tempo jakkerde ik door de eerste sommetjes op weg naar mijn beloning. Die verschijnt in de vorm van een lelijk vaag plaatje, een gouden bokaal.
Volgende deur door. Nieuwe beloning? Nee, hetzelfde zinnetje van zonet belooft precies dezelfde prijs die me door een zelfde 'monnik' zal worden uitgereikt, een gouden bokaal. Op een ander niveau (het spel kan op zeven niveaus, in zeven moeilijkheidsgraden, gespeeld worden), won ik twee keer achter mekaar dezelfde ring. Slordig. Onaardig.

En Neptunus, noch de bijzondere vis, noch de monnik verschijnt om de prijs te brengen, het kijkplezier blijft beperkt tot tekst in een gekleurd rechthoekje waarin staat dat Neptunus, de monnik of de bijzondere vis, straks langs komen. Nooit gezien.

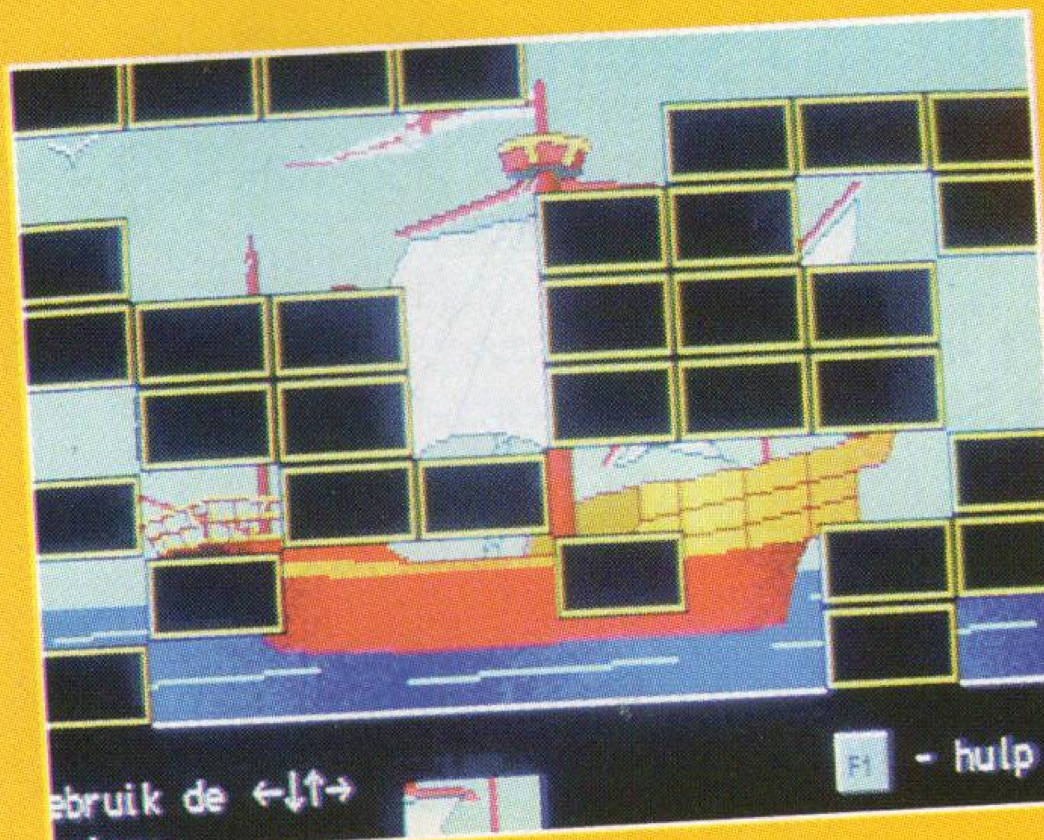
MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



Rekenrikken in de Ruimte: we zitten in een ruimteschip en moeten schieten op vijandige voorwerpen. We krijgen een sommetje op. Rekenen we het goed uit, dan is het raak en ontploft een vijandelijk gevalletje. Een - ietwat bekakte - stem zegt af en toe "Goed Zo" en zelfs: "Je krijgt een meedalje". Vreemd alleen dat - maar dat geldt voor alle *Billy Bats* - het ene geluidje uit de geluidskaart komt en het andere wat knullig uit de PC-speaker.

Uiteindelijk moet de schipper van het ruimteschip een prinses redden. Dat lukt door de sommetjes met grote snelheid achter mekaar uit te rekenen (want het ruimteschip heeft maar een beperkte hoeveelheid brandstof die de spelleiding gemakshalve benzine noemt). Hoe het precies zit weet ik niet, maar één keer lukte het mij om de prinses te bevrijden. Alle andere keren en op elk niveau had ik brandstof te kort om mijn missie te volbrengen. Zou ik minder snel rekenen dan een lagere scholier? Kan best, want fietsen doe ik ook al niet zo snel meer.

Onzorgvuldig is het oefendeel van het schijfje ***Rekenrikken.*** Schematische voorstelling: een bal stuitert over paaltjes. Als hij over twee paaltjes springt en de derde raakt om daarna weer omhoog te springen zegt het spel dat hij over drie paaltjes stuiterde. Maar hij stuiterde over twee paaltjes op het derde. Het kind wordt hier afgeleerd om goed te kijken en goed te formuleren. Als het over een sloot springt zal het voortaan zeggen, ik sprong over twee slootkanten.

Cijfereiland: rekenspelletjes en een verhaal waarin dezelfde reken-spelletjes gespeeld worden. Kies voor het verhaal en krijg dan de keus uit verschillende hoofdstukken. Geef mij maar hoofdstuk vijf. Tekst op mijn beeldscherm: "Vervolgens stond ik buiten naast mijn huisje.". En dat is het einde. Hoofdstuk vijf bestaat niet, het is loos, het is het dooie einde van een verhaal. Waarom laat het programma dan die keus? Omdat de schrijvers van de spelletjes er een lelijk potje van maken.

Het enige spel dat het goed doet is ***Bolleboos:*** doolhofjes en puzzels op verschillende niveaus. Simpel. En soms zegt een stemmetje 'goed zo'. Alsof je moeder in de computer zit.

Wouter Klootwijk

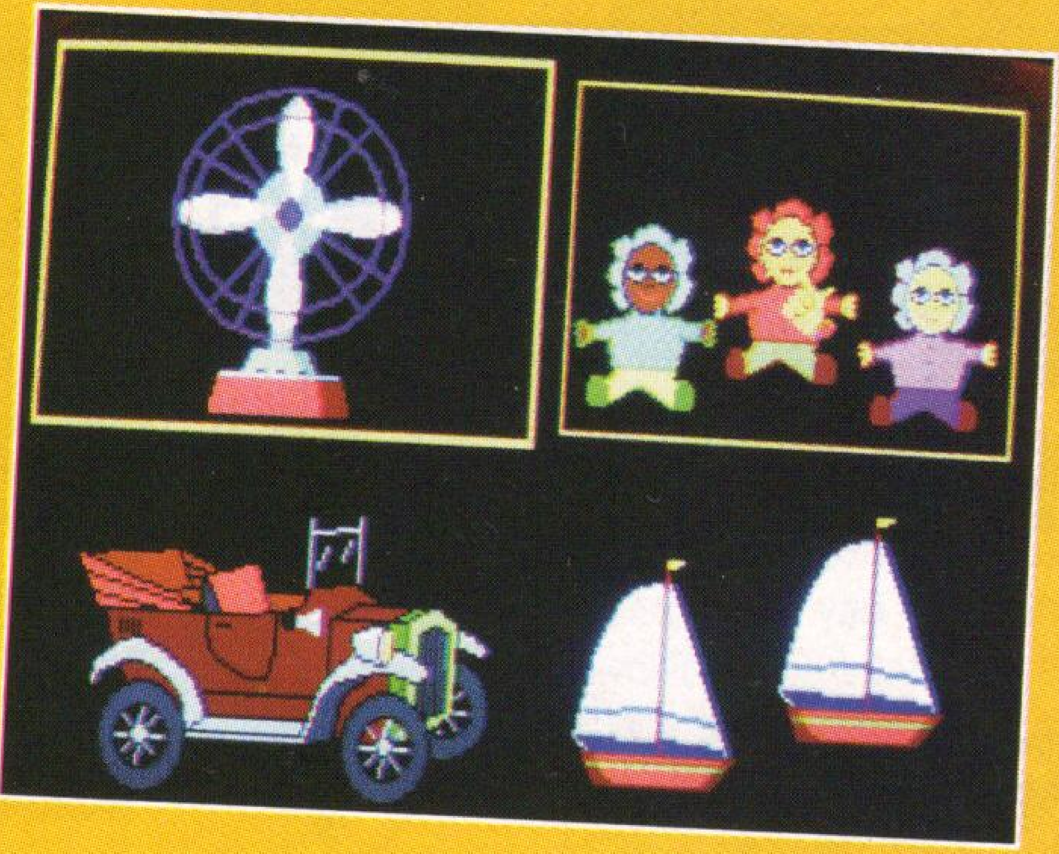
MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



PRODUKT INFO

Fabrikant: Vision Software & Services
MS-DOS ƒ 69,95/BEF 1359 (per spel)
Video: CGA/EGA (4kl)/VGA256/PS/2 MCGA
Audio: AdLib/Soundblaster
Systeemeisen: 640 Kb RAM, muis aanbevolen.

IBM



SHADOW OF THE COMET

HET VORIGE AVONTURENSPEL VAN INFOGRAMES WERD, MIN OF MEER ONVERWACHT, EEN GROOT SUCCES. DE HUMOR EN DE STIJL VAN *ETERNAM* SLOEG ZO GOED AAN DAT HET OOK DE MAKERS VAN HET SPEL NOGAL VERRASTE. DE MAKERS VAN *ETERNAM* WAREN INMIDDELS AAN EEN ANDER PRODUKT BEZIG, MAAR DE MANNEN VAN INFOGRAMES VONDEN CHAOSIUM INC. BEREID OM EEN NIEUW SPEL TE BOUWEN ROND DE *ETERNAM* INTERFACE EN MET EEN NAAM ALS CHAOSIUM INC, IS HET GEEN WONDER DAT ZE HUN INSPIRATIE ZOCHTEN BIJ H.P. LOVECRAFT. HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT WORDT DOOR VELEN GEZIEN ALS GRONDLEGGER VAN DE FANTASY EN HORROR LITERATUUR SAMEN MET POE.

Bij zijn bekendste verhalen hoort de serie over de Ctulhu, mythische wezens die het kwade belichamen. Deze Ctulhu zijn al door heel erg veel schrijvers gebruikt, zo ongeveer iedere bekende horror schrijver heeft wel een verhaal geschreven waarin deze vreselijk wezens de hoofdrol speelden.

Ook Chaosium heeft gekozen om deze wezens de hoofdrol te laten spelen in dit avontuur. De lokatie is het stadje Illsmouth in New England, Amerika. U speelt John T. Parker, een jonge astronoom die in de voetsporen wil treden van de grote astronoom Lord Boleskine. Deze had namelijk in 1834 ontdekt dat in de buurt van Illsmouth de sterren dichter bij de Aarde leken te staan dan waar ook. Dit fenomeen is het meest duidelijk eens in de 76 jaar als de komeet van Halley langskomt. Lord Boleskine is in 1834 dan ook op bezoek geweest in dit plaatsje. Helaas is hij krankzinnig geworden en gestorven in een gekkenhuis voordat hij iets gepubliceerd had.

Vastbesloten om naam te maken heeft u de hoofdredacteur van de Scientific American ervan overtuigd dat u foto's gaat maken van het fenomeen en dat u zult slagen waar Lord Boleskine heeft gefaald. Eenmaal aangekomen in Illsmouth lijkt het alsof het hier gaat om een vredig dorpje, dat nog niet is opgenomen in de vaart der volkeren. Maar schijn bedriegt en alras heeft u uw handen vol aan het simpelweg in leven blijven...

Het grootste deel van het spel ziet u de ruimte waarin John zich bevindt op het scherm. John zelf kan heen en weer lopen in het plaatje en hij kan een aantal acties uitvoeren. De simpelste hiervan zijn wel kijken, pakken en gebruiken. Deze doen precies wat u denkt. Daarnaast heeft John nog een dagboek waarin automatisch alle belangrijke gebeurtenissen worden opgetekend. U

MS-DOS



MS-DOS



kunt dus niet zelf in dit boekje schrijven.

Naast de voorafgaande methode om met de wereld om te gaan kent *Shadow of the Comet* nog een manier. Als u zich buiten bevindt, kunt u de kaart van het dorp oproepen. Door met John over deze kaart heen te lopen kunt u hem snel van de ene naar de andere lokatie verplaatsen. Echter alleen lokaties waar John al een keer geweest is zijn toegankelijk via deze methode.

Net zoals in *Eternam* is er in *Shadow of the Comet* ook sprake van tekenfilm technieken. Bij alle conversaties verschijnt het hoofd van degene waar u mee spreekt in beeld. Net als in strips en tekenfilms zijn deze omrand met een zwarte lijn. (Dus alsof ze eerst met pen zijn getekend en later zijn ingekleurd.) Dit gaf *Eternam* de bijzondere grafische aantrekkingskracht waar dat spel bekend mee is geworden.

Bij *Shadow of the Comet* is er geen sprake van een humoristisch spel, dus is er ook voor gekozen om de plaatjes wat serieuzer te maken. Zoals talloze strips en tekenfilms al hebben bewezen is dat heel goed mogelijk. (De makers hebben zich er overigens niet van laten weerhouden om toch hier en daar wat visuele grappen toe te voegen.) Gebeurt er iets belangrijks in het spel, dan wordt dit ook in een soort tekenfilm gevisualiseerd. Om een voorbeeld te geven. U bezoekt een van de figuren waarvan u denkt dat hij bij Boleskine was toen de komeet overvloog. Als u hem bekijkt blijkt hij zwemvliezen tussen zijn vingers te hebben. Dit wordt in beeld gebracht door de arm van de betreffende persoon over het interieur van zijn huis te projecteren. Veel groter dan verwacht.

Het voeren van conversaties is overigens erg eenvoudig. Als u iemand aanspreekt krijgt u één of meerdere mogelijkheden in een tekstballon. Zijn het er meer dan kunt u kiezen, kiest u verkeerd dan gaat u soms dood. (Dat is overigens maar een beperkt gevaar, een beetje intelligentie voorkomt dat snel.)

MS-DOS



Uit de beschrijving van de besturing zou u kunnen afleiden dat *Shadow of the Comet* een muisgestuurd spel is à la de Sierra spellen. Dat zou echter een verkeerde conclusie zijn. *Shadow of the Comet* wordt geheel via het toetsenbord bediend! Alle commando's worden ingegeven door hun eerste letter in te toetsen en John wordt bestuurd met de pijltjes. Omdat er geen cursor is, is er ook maar een beperkte interactie met de wereld mogelijk. Alleen als uw oog ergens op valt, aangegeven door een stippellijn van uw hoofd naar dat voorwerp, dan kunt u naar dat voorwerp kijken of het oppakken. Alle andere voorwerpen, hoe intrigerend ook, zijn taboe. (Alhoewel een aantal wel beschreven wordt als u ervoor gaat staan en op de 'L' van 'L'ook (Kijk) drukt.

Gedurende het hele programma speelt er hier en daar een muziekje en vrijwel iedere actie wordt ondersteund door een geluidseffect. Zoals bij alle Franse spellen zijn deze zeer naar behoren uitgevoerd en aangenaam om naar te luisteren.

Veel mensen waren gespannen om te zien wat de opvolger van *Eternam* zou worden. Ik kan niet met zekerheid zeggen of deze mensen nu teleurgesteld moeten zijn of niet. *Shadow of the Comet* is een bekwaam ontworpen spel dat zeker een eigen charme heeft en dat de meeste mensen een behoorlijk aantal uren aan het scherm zal kluisteren. Maar het is niet de opvolger van *Eternam*, het mist de aparte stijl die dat spel had. Daarnaast vind ik het een slechte zaak dat de interface niet is uitgewerkt. De besturing roept eenvoudigweg om een muis en het heeft mij dan ook zeker een kwartier gekost om te beseffen dat er geen muisondersteuning was.

Een spel dat zeker de moeite waard is, maar niet aan de verwachtingen voldoet die zijn voorganger heeft gewekt.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

IBM

Fabrikant: Infogrames
MS-DOS: ƒ 149,50 / BEF 2889
Video: VGA
Audio: AdLib, SoundBlaster, Pro Audio
Systeem: >286 16mhz, 640k, harddisk

PATRIOT

Golfoorlog in Zakformaat

THREE SIXTY, DE MAKERS VAN FANTASTISCHE SPELEN ALS DE KLASSIEKER HARPOON EN DE SCHIER EINDELOZE REEKS V FOR VICTORY, HEBBEN EEN NIEUWE SIMULATIE UITGEBRACHT, WELKE IN FEITE GEZIEN KAN WORDEN ALS DE LANDVERSIE VAN HARPOON. WEDEROM HEBBEN WE TE MAKEN MET EEN ZEER UITGEBREID PROGRAMMA, WAT ALLEEN EEN NIET-SIMULATIE-FANAAT NOG EEN SPEL ZOU DURVEN NOEMEN. DEZE NIEUWSTE SIMULATIE IS PATRIOT, ZO GENOEMD NAAR DE RAKETTEN DIE TIJDENS DE GOLFOORLOG ZO SUCCESVOL WAREN IN HET UITSCHAKELEN VAN SCUD-RAKETTEN.

AAN DE BASIS

Patriot is evenals *Harpoon* een basis-spel dat in de toekomst kan worden uitgebreid met verschillende soorten data-diskettes om nieuwe missies in nieuwe gebieden te vechten. Bij het basis-spel wordt - hoe kan het ook anders - de module *Operation Desert Storm* meegeleverd. In deze module kan de speler naar keuze bevelhebber van het Amerikaanse of het Iraakse leger worden.

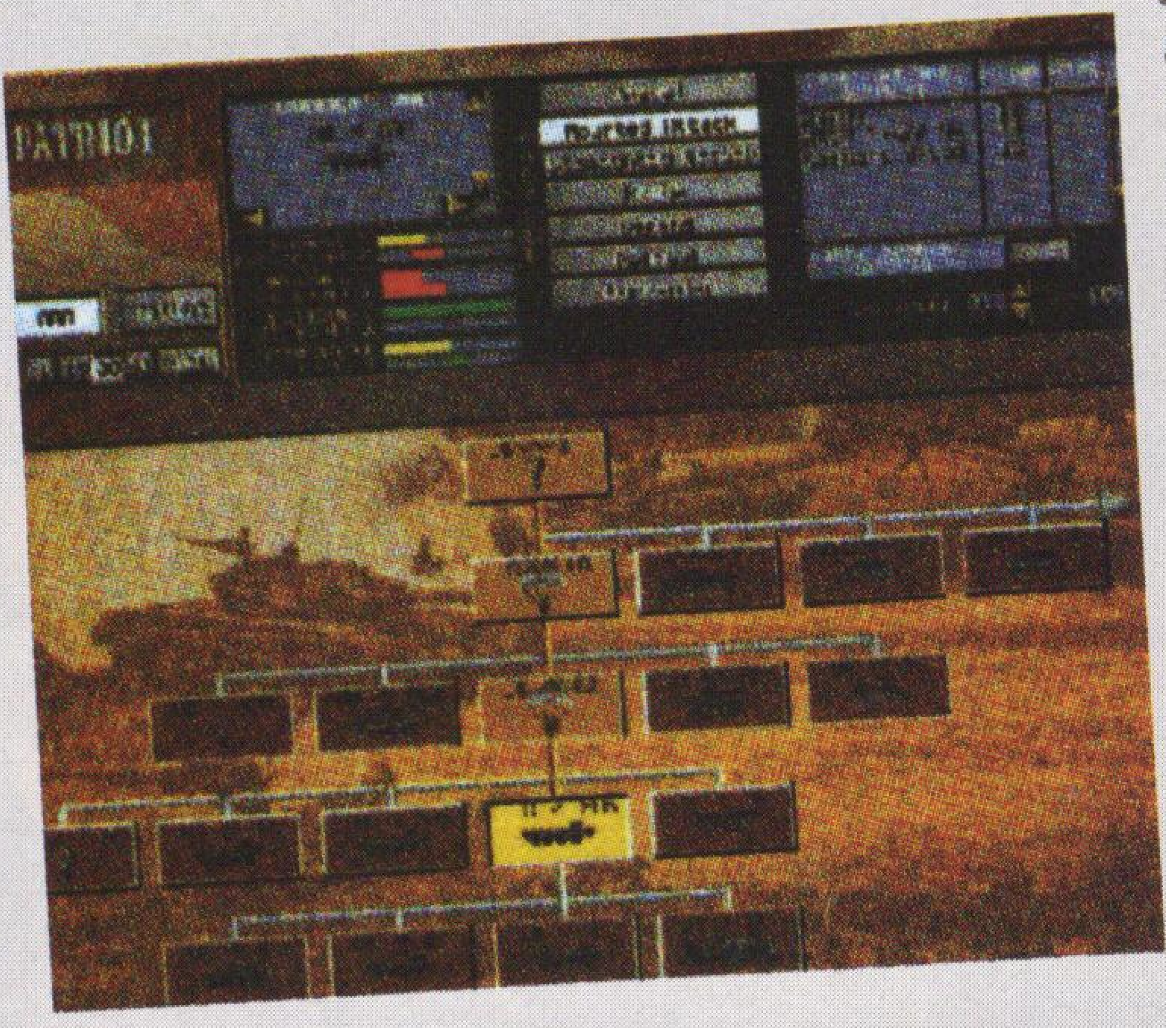
Als Amerikaans bevelhebber moet u trachten net zo goed de oorlog te vechten als Generaal Schwarzkopf in werkelijkheid heeft gedaan. Als Iraaks bevelhebber,



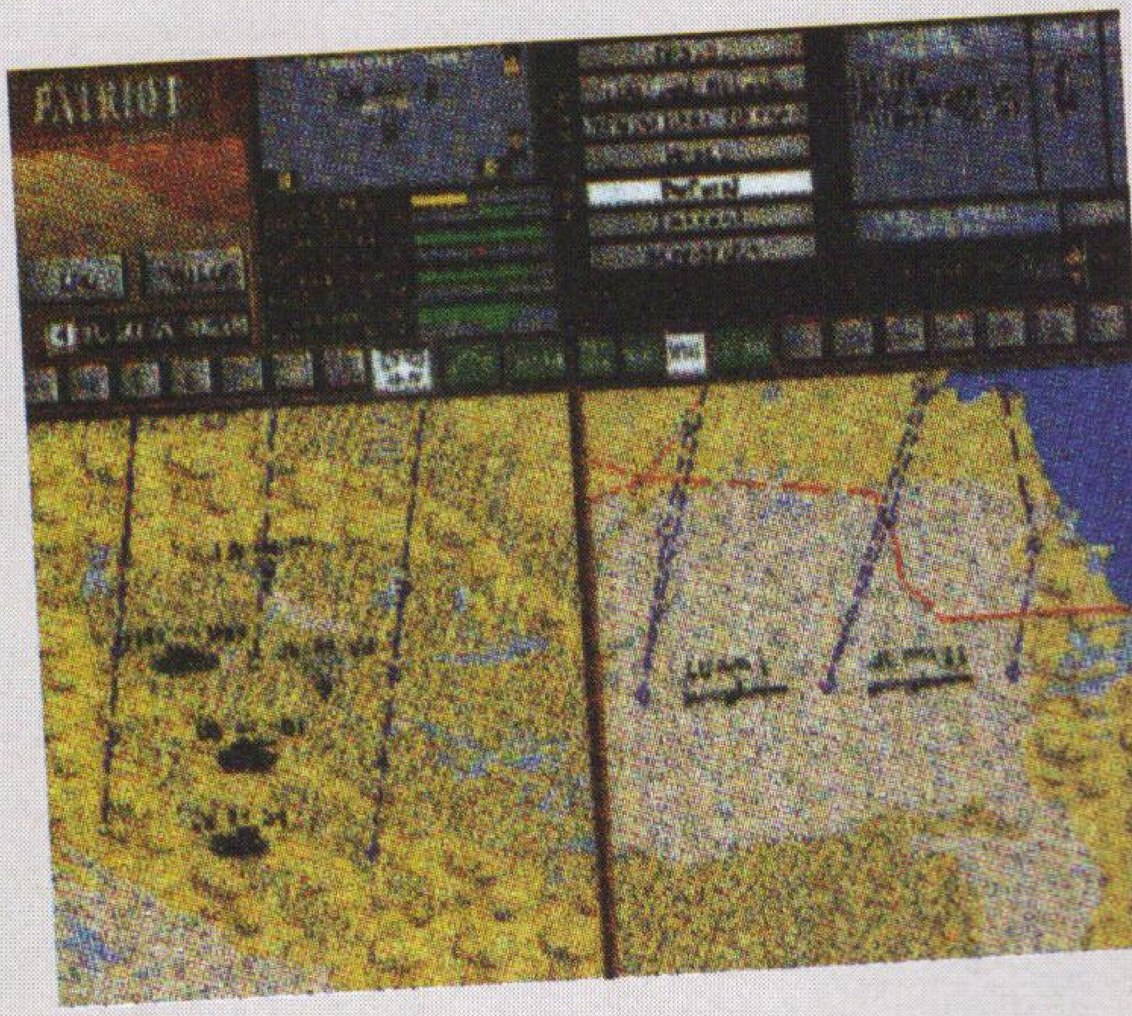
MS-DOS

ach.. u kunt het nauwelijks slechter doen dan de werkelijke bevelhebbers....
De uitgangssituatie van de diverse *Desert Storm* operaties wordt op uiterst nauwkeurige wijze nagebootst, de speler kan tot op compagnie-niveau alle eenheden afzonderlijk bedienen en besturen. Ook de richting, formatie en instelling kunnen afzonderlijk bepaald worden. Met behulp van formatie-instellingen is het mogelijk troepen voor verkenning achter de vijandelijke linies te sturen. Reserve eenheden kunnen worden voorbereid om niet alleen eventuele gaten die in vijandelijke linies vallen onmiddellijk te benutten, maar ook om gaten in de eigen linies onmiddellijk te dichten.
Deze formatie-instellingen zijn verder buitengewoon belangrijk daar ze de speler laten zien of zijn troepen in de aanval, in de verdediging, of zelfs op de terugtocht zijn.

Als men goed en wel in het spel bezig is - en de vijand is in zicht - dan wordt het hectisch. Van allerlei eenheden komen tegelijkertijd meldingen en berichten binnen. Aanvallen, verdedigen, schade, gewonden, u wordt overspoeld door berichten.



MS-DOS



MS-DOS

Aangezien het spel gebruik maakt van standaard NATO kentekens voor het aangeven van eenheden, net zoals bijvoorbeeld *V for Victory*, vergt het wel even tijd om deze eenheden te leren kennen. Het doorlezen van de handleiding is, zoals het een goede oorlogssimulatie betaamt, niet aangeraden maar absolute noodzaak!

Laat één ding duidelijk zijn: *Patriot* is géén spel voor de liefhebbers van snelle, harde actie. U ziet echt geen tank over het terrein rijden, en raketten hoeft u ook al niet af te schieten, het is allemaal puur strategie.

Misschien is het nog wel het beste te vergelijken met schaak; er komt geen spatje actie in voor, alleen maar denkwerk. En daar men heel wat meer eenheden heeft dan in een schaakspel, plus factoren als terrein, weer, vermoeidheid en alle andere factoren die bij het beheer van een modern leger komen kijken, is slechts één conclusie mogelijk: een denkspel van de bovenste plank.

Strategie-spellen als *Patriot* zijn niet voor iedereen weggelegd. Men moet een doorgewinterde wargamer zijn om in dit soort spelen plezier te hebben. Maar voor de doorgewinterde war-gamer is Patriot absolute topklasse.

Voor mij is *Patriot* voor landveldslag-simulaties wat *Harpoon* is voor zeeslagsimulaties: absolute topklasse!!

Direct naar de plaatselijke softwareboer en kopen!!!

Rob Hunter

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three Sixty
MS-DOS ƒ 149,50/BEF. 2889
Video: VGA/SVGA (VESA)
Audio: AdLib, Roland, Soundblaster
Systeemeis: 386 (beter nog 486), 4 Mb RAM, harddisk (5 Mb vrij), muis aanbevolen.

LET OP!! *Patriot* kan problemen geven met *DR DOS 6.0* en *DOS 6.0* !!! Geadviseerd wordt *MS-DOS 5.0* of *DR-DOS 5.0* te gebruiken.

In de Verenigde Staten is *Patriot* al enige tijd te koop. Electronic Arts, de Three Sixty vertegenwoordiger in Europa, vond het spel echter dermate beneden de maat qua inhoud en afwerking (handleiding et cetera) dat het spel voor distributie geweigerd werd.
Op dit moment legt Three Sixty de hand aan een geheel vernieuwde versie van deze simulatie. De recensie hiernaast is geschreven aan de hand van een test-exemplaar van deze nieuwe versie.

FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST

HET WAS TE VERWACHTEN DAT EEN SUCCESVERHAAL ALS *LEISURE SUIT LARRY* OPVOLGING ZOU KRIJGEN. EN INDERDAAD HEEFT SIERRA ZICH GEROEPEN GEVOELD OM AL LOWE, DE GEESTELIJKE VADER VAN *LARRY*, EEN NIEUWE HELD TEN TONELE TE LATEN VOEREN. DEZE KEER GAAT HET OM EEN HELD DIE LEEFDE IN HET AMERIKAANSE WILDE WESTEN EN DIE DAAR HET BEROEP VAN APOTHEKER UITOEFENDE.

Niet een alledaagse professie, maar *Freddy Pharkas*, de apotheker in kwestie, was ook geen alledaagse held. Oorspronkelijk wilde Freddie het liefst beroemd worden met zijn pistool, maar nadat een voorbijkomende revolverheld een stukje van zijn oor had verwijderd, met een kogel uit zijn pistool wel te verstaan, besloot hij terug te gaan naar school.
Na het succesvol afleggen van de diverse examens die bij dit vak horen, vestigde Freddy zich in Coarsegold, een stadje aan de grens van de bekende gebieden in Amerika.

Niet alles is echter zo rooskleurig als het lijkt. Twee factoren hebben een behoorlijke invloed op Freddy. Ten eerste is hij verliefd op de lokale schooljuf, Penelope. Ten tweede lopen er steeds meer mensen weg uit Coarsegold. De helft van de winkels staat er verlaten bij en de meeste mensen denken erover om weg te gaan. Maar niet vrijwillig, de sherrif en de bankier hebben daar zeker iets mee te maken. Natuurlijk is het de taak van Freddy om én Penelope voor zich te winnen én om Coarsegold te ontlasten van diegenen die het stadje proberen te ontvolken.

De eerste taak van Freddy is natuurlijk het zorgen voor de gezondheid van de mensen en dieren van Coarsegold. Gewapend met het boekje "Het moderne boek betreffende gezondheid en hygiëne" en de recepten die de stadsdronkaard, Doc Smith, uitschrijft probeert Freddy de burgers van Coarsegold gezond te houden of juist te krijgen. Naast het boekje heeft Freddy overigens ook de beschikking over een hele kast vol ingrediënten, maatbekers, potjes en zakjes. Dit alles dient als een soort kopieerbeveiliging, na het lezen van het recept dient u dat op te zoeken in het boek en het dan te mengen.

Maar Al Lowe zou zichzelf niet zijn als het hele spel niet aan elkaar hing van de ene flauwe grap na de andere. Aan deze grappen herkent iedereen dan ook meteen *Larry*. (Deze maakt overigens zelf tijdens het spel ook nog zijn opwachtingen.) Zo moet Freddy er in de tweede akte voor zorgen dat de paarden van de stad genezen worden van hun winderigheid. Een of andere onverlaat heeft hun eten vergiftigd en Freddy moet dat zien op te lossen. Dit geheel gaat natuurlijk vergezeld van de nodige geluidseffecten. Een ander raadsel is de diarree die de stadsbewoners opeens collectief overvalt. Niet alle raadsels hebben overigens dit onderwerp, een van de leukste scènes uit het spel is wel als Freddy de slakkenplaag op geheel eigen wijze oplost.



MS-DOS



MS-DOS



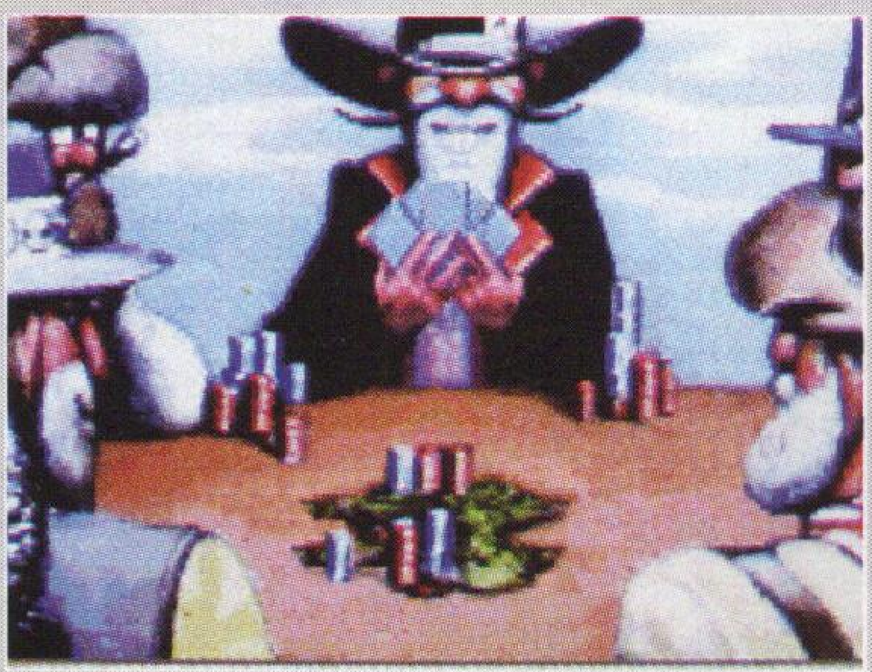
MS-DOS

De gedoemde slakken storten zich dan over de rand van de afgrond onder het slaken van heuse Lemmingkreten en ze zien er ook uit als figuurtjes uit dat spel.

Heel *Freddy Pharkas* zit vol met dit soort grappen en grollen. Ook de geluidseffecten dragen bij aan de algemene sfeer van flauwe grappen. Wat te denken van de enigszins verbaasde maar toch opgetogen stem die elke keer als de speler een punt scoort dat luidkeels aankondigt. Ook zijn zo'n beetje alle karikaturen uit het Wilde Westen bij elkaar gehaald voor dit spel. De dronken dokter, de gemene sherrif, de valsspelende gokker en de dappere apotheker....

De hoeveelheid plaatjes is erg beperkt gehouden in dit spel. (Er zijn ongeveer 20 verschillende lokaties.) Het geheel speelt zich af in Coarsegold en daar zijn nog maar een paar winkels te bezoeken en die gaan langzamerhand dicht. Maar doordat ervoor gekozen is om het spel in drie delen onder te verdelen is er wel steeds iets anders te doen per plaatje. Het verdient dus zeker aanbeveling om na elke scène weer alle lokaties te bezoeken.

Zo langzamerhand zal iedereen wel bekend zijn met de Sierra interface en dus zal vrijwel niemand moeite hebben om met dit spel te beginnen. Gelukkig hebben de programmeurs en ontwerpers van Sierra nu ook geleerd wat een aanvaardbare moeilijkheidsgraad is van dit soort spellen en in dat opzicht scoort *Freddy Pharkas* heel behoorlijk. De verpakking bevat, zoals gebruikelijk, een technische handleiding, die voor elk Sierra spel hetzelfde is, en een apart boekwerkje dat alleen betrekking heeft op dit spel. Dit keer is het al eerder genoemde boekje over de moderne geneeskunst bijgevoegd en het is zonder meer de moeite waard om eens door te lezen.



MS-DOS



MS-DOS

Eindelijk is er dan een opvolger voor *Larry*. Alhoewel Al Lowe ervoor gekozen heeft om de situatie te laten zorgen voor de humor in plaats van de hoofdpersoon, een nette jongeman die vroeger toevallig revolverheld is geweest maar nu toch gewoon keurig zijn school heeft afgemaakt. De humor is het belangrijkste ingrediënt van dit spel. Dus mensen die *Larry* niet leuk vonden kunnen dit spel ook wel vergeten. Maar vond u *Larry* om te gillen, dan gaat u hierbij helemaal nat naar huis. Details zijn echt alles in dit spel, vooral de beschrijvende teksten en de conversaties. Maar ook is er met een schuin oog gekeken naar de filmindustrie. Als u het spel helemaal heeft uitgespeeld, krijgt u bijvoorbeeld alle opnames te zien die zijn mislukt....

Wat mij betreft een regelrechte aanrader. U moet wel goed Engels spreken om alle grappen te begrijpen, maar dan is *Freddy Pharkas* zeker leuker dan *Larry*.

Jan Willem van Riet

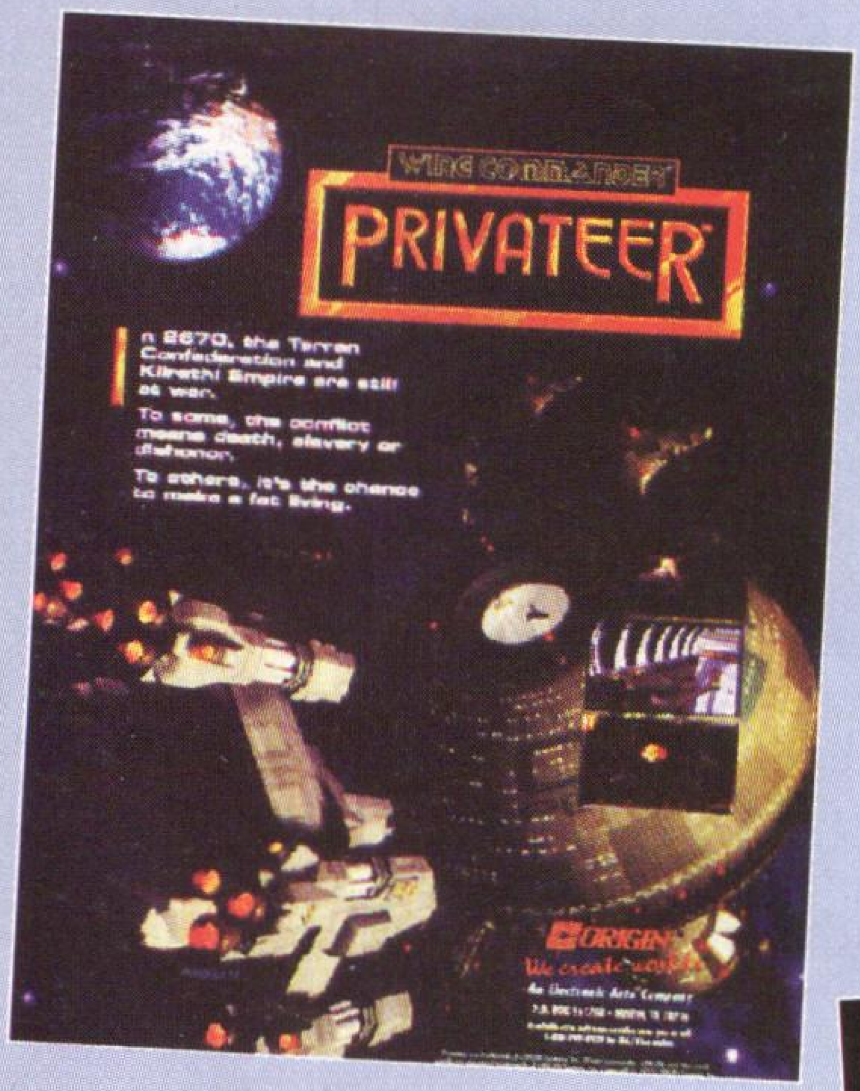
PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra
MS-DOS: ƒ139,50 / BEF 2695
Video: VGA/EGA
Audio: AdLib, Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum (16+), MS SND, SND Source, Midi
Systeem: zonder windows: 640k, harddisk, muis
met windows: Windows 3.1

IBM

SUMMER CONSUMER ELECTRONIC

ZOALS VASTE LEZERS VAN HOOG SPEL ONDERTUSSEN WEL BEKEND ZAL ZIJN, VINDT TWEE KEER PER JAAR IN AMERIKA DE *CONSUMER ELECTRONICS SHOW* PLAATS. IN JANUARI IS DIT GROOTSTE ELEKTRONIKA SPEKTAKEL TER WERELD IN LAS VEGAS, DE *SUMMER CES* WORDT ELK JAAR BEGIN JUNI IN CHICAGO GEHOUDEN. UITERAARD WAREN WE OOK DEZE KEER WEER VAN DE PARTIJ. ZOALS GEWOONLIJK WERD DE *SCES* IN MCCORMICK CENTER GEHOUDEN, EEN UIT MEERDERE, GIGANTISCHE HALLEN OPGEBOUWD TENTOONSTELLINGSGEBOUW. HARRY D'EMME LIEP ZICH DE BLAREN OP DE VOETEN.



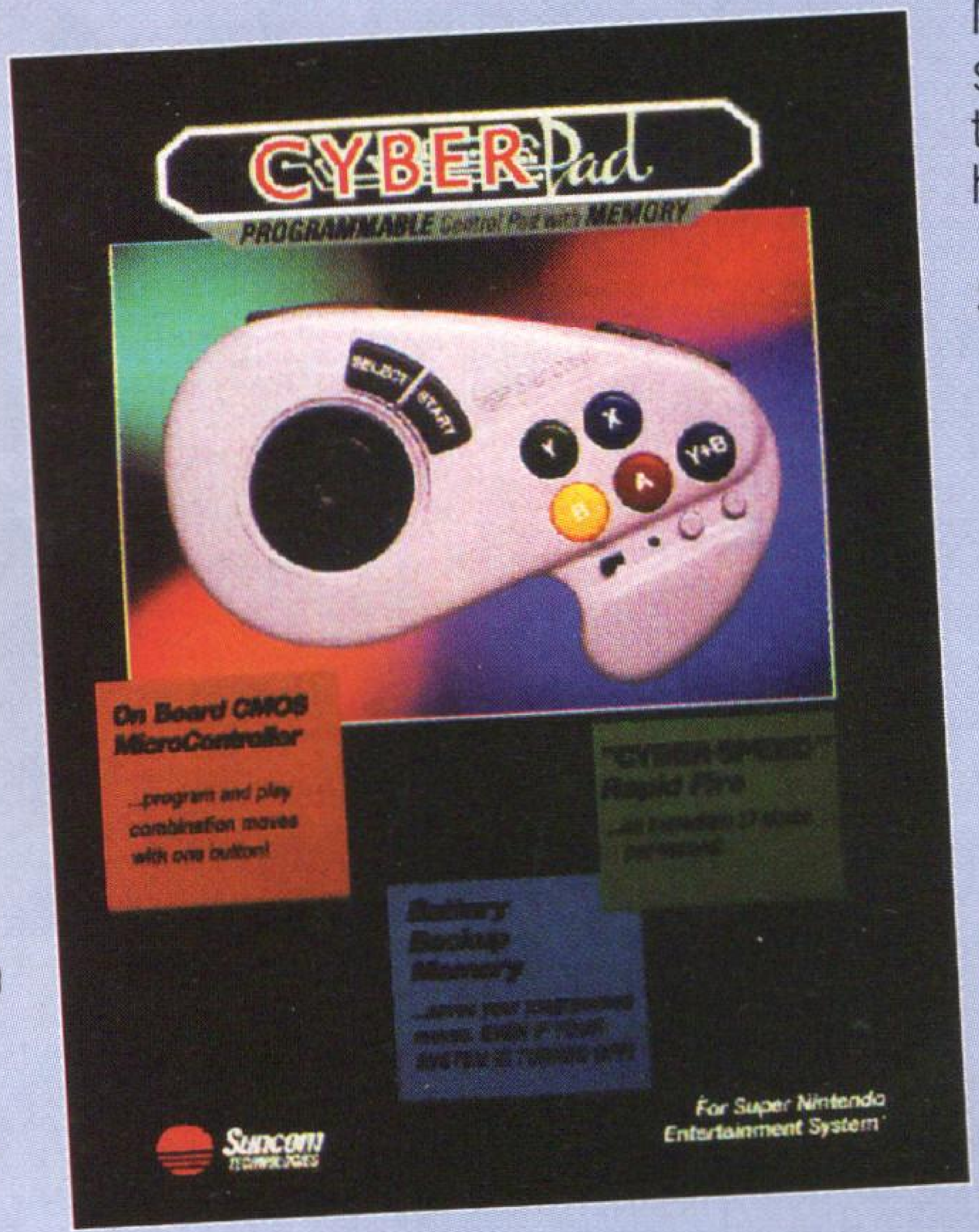
ZOOITJE

Wederom bleek de *CES* één grote janboel van grote en kleine fabrikanten en werden de meest uiteenlopende spullen tentoongesteld. Niet alleen waren de grote elektronika jongens zoals Panasonic, Sony en Philips aanwezig, ook audiofiele merken en de meest vreemdsoortige randverschijnselen zoals camerastatieven, telefoons, CD opbergsystemen, et cetera troffen we aan.

Uiteraard ging onze belangstelling het meest uit naar McCormick North, de noordhal waar vele softwaremakers hun kunnen toonden. Ook hier weer de nodige randverschijnselen, zoals CD-ROM en Nintendo/Sega schoonmaaksetjes, diskette opbergdozen, CD-ROM opbergsystemen (juist ja, dezelfde als in McCormick East) en wat dies meer zij. Maar waar in vorige jaren het aanbod voor diverse computers (PC, Macintosh, Nintendo, Sega) strikt gescheiden was (een Nintendo fabrikant **had** gewoon geen Sega spellen) was dat deze keer anders. Op één en dezelfde stand vonden we Nintendo, Sega, PC en Mac spellen. Amiga en Atari ST waren **NERGENS** te bekennen, iets wat goed past bij de wereldwijde signalen dat deze twee computers nauwelijks meer iets voorstellen in de hardware verkopen. Zowat alle softwarehuizen hebben ST software stopgezet, terwijl ook voor de Amiga steeds minder spellen verschijnen. En alhoewel we dankzij welingelichte bronnen uiteindelijk het hotel wisten te vinden waar Atari de nieuwe 64-bit Jaguar spelcomputer demonstreerde, mochten we niet naar binnen. Men was niet geïnteresseerd in Europeanen.



Maar we hebben toch nog heel wat gezien op deze Zomer CES, teveel om in één Hoog Spel te kunnen bespreken. Deze keer slechts een overzicht in vogelvlucht, een volgende keer zullen we een aantal produkten diepgaander bespreken.



CD-ROM

Opvallend is de grote vlucht die CD-ROM genomen heeft. Vlak voor Kerst '92 is in Amerika deze markt ontploft, met andere woorden de verkoop van CD-ROM spelers is explosief gestegen. De vraag naar CD's steeg dan ook evenredig, maar omdat veel softwarehuizen daar niet op gerekend hadden werd er slecht op deze vraag gereageerd. Om toch te kunnen profiteren van deze nieuwe markt werd in zeer korte tijd veel zogenaamde 'shovel-ware' uitgebracht. 'Shovel-ware' is software die zonder extra's op CD-ROM overgezet wordt, de eerste regel in de handleiding is dan ook meestal: *Installeer dit spel/produkt op uw harddisk als volgt:*. Echt gebruik maken van de multimedia mogelijkheden is dat niet te noemen. Daarnaast verschenen talloze CD-ROM's met shareware en GIF- of andere graphics plaatjes. Op zo'n CD staan al snel 1000 plaatjes of 10.000 of nog meer shareware programma's, dus veel waar voor uw geld.
Waar we echter wel verbaasd over waren is dat de pornografische CD-ROM's in Amerika als broodjes over de toonbank **vliegen.** En dan hebben we het over CD-ROM's als *Busty Babes* of *Storm* met een paar honderd keiharde porno-plaatjes, animaties et cetera. Voor prijzen die er niet echt om liegen, koop een paar van dergelijke CD-ROM's en een avondje in Yab Yum wordt opeens goedkoop in vergelijking.

Maar multimedia CD's komen er steeds meer, en we hebben heel fraaie technologische staaltjes gezien. Grote hit op de show was *Virtual Valery - The Editor's Cut* van Reactor Software; in deze interactieve porno-CD (voorlopig alleen voor Macintosh, PC volgt snel) moet een huisvrouw op aangename wijze vermaakt worden, wat uiteindelijk eindigt in een sexueel avontuur met zeer vele facetten (hoe breng ik dit voorzichtig?). We zullen dit drama in een volgende Hoog Spel uitgebreid aan de tand (oei!) voelen.

NORMAAL

Gelukkig hebben we veel meer gezien dan *Virtual Valery*. Grofweg kunt u ervan uitgaan dat voor de rest van 1993 zo'n **honderd** CD-ROM's zullen verschijnen welke stuk voor stuk de moeite waard zijn. We hebben het dan niet alleen over *Star Trek* en *Sim City Enhanced*, maar over spellen als *Jutland (Great Naval Battles* voorbij!), *Cabdrive into Hell* van Time Warner Media en nieuwe Activision adventures als *Beyond Zork*. Waanzinnige graphics, grandioze spelinhoud, kortom: klasse! Met andere woorden: spellen die net zo ogen als *7th Guest* maar wel degelijk inhoud hebben!
Ook voor floppy bezitters komt er het nodige aan. De *Wing Commander Construction Kit* zal menig *WC*-piloot doen watertanden, *Strike Force* van Origin zal opzien baren.
Trouwens, ook op floppy krijgen we met bedenkelijke spellen te maken, het softwarehuis MegaTech brengt een drietal spellen die als credo dragen: **sex & violence**. En de verkoopslogan is: *Now you'll know why the Japanese sent us cars and video's. But kept the software for themselves!* Alhoewel titels als *Cobra Mission* (al enige tijd te koop), *Dragon Knight* en *Metal & Lace* (Staal & Kant) weinig zeggen, kunnen we u vertellen dat deze spellen inhoudelijk niet mis zijn. Bij *Metal & Lace* was de eerste gedachte: *"Streetfighter 2 met naakte dames!"* We hebben recensie exemplaren aangevraagd. Tsja, wat moet je anders?





Er viel nog meer bijzonders te beleven, Spectrum Holobyte had ondermeer *Iron Helix*, een SF arcade adventure dat er ontstellend mooi uitziet, uitsluitend voor CD-ROM, maar nog niet af. Dus testspelen was er niet bij. Daarnaast staan vele andere titels op verschijnen zoals *Tornado* (juist ja, van

S SHOW: Chicago 3-6 juni 1993



Digital Integration), *Star Trek - The Next Generation* (mooooiii! voor Super Nes, 3DO en PC) plus diverse datadisks voor *Falcon 3.0: MiG-29* en *Warthog A-10*).

Lucasfilm komt met geheide hits als *Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle* en *Star Wars - The Rebels.* En van *The Dig*, gebaseerd op de nieuwe film waar Steven Spielberg mee bezig is, kregen we alleen het verhaal te horen: een kilometers-grote meteoriet komt op Aarde afgestormd, de bemanning van een space shuttle wordt erop afgestuurd om een catastrofe af te wenden. Plots worden ze door een buitenaardse muizenval naar een verre wereld geslingerd, waar ze temidden van alien ruïnes moeten zien te overleven.
Ook voor Super Nintendo was er bij Lucasfilm het nodige te zien, *Super Star Wars* is ongekend mooi, kent perfecte actie en is absoluut verslavend.

NINTENDO/SEGA

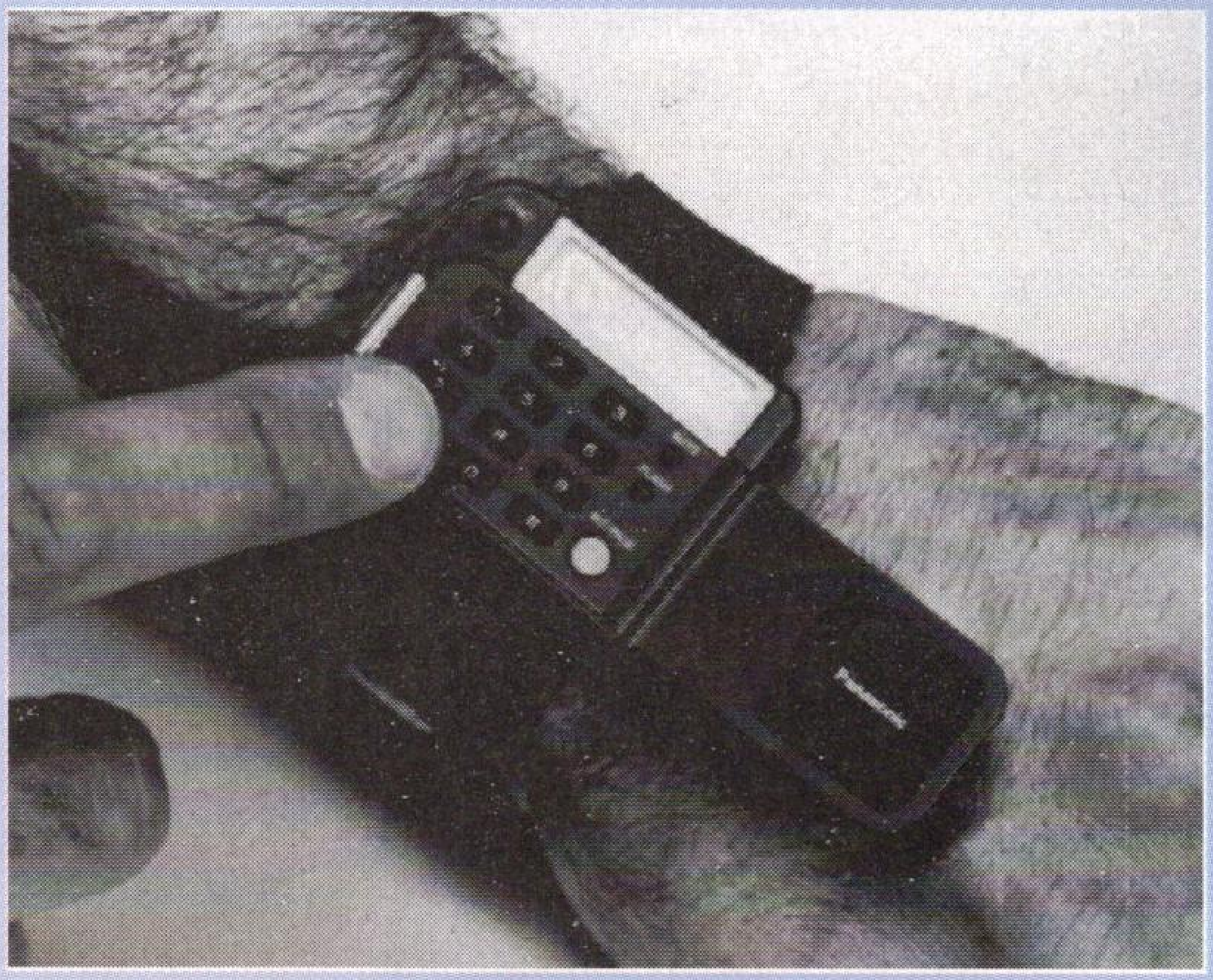
De strijd tussen Nintendo en Sega is in Amerika nog steeds in volle gang. Op dit moment zitten ze elkaar in de haren over de ethische inhoud van de spellen. Het nieuwste spel van Acclaim, *Mortal Kombat* wordt afgekat vanwege de seksistische en gewelddadige inhoud, terwijl het andere kamp *Future Fighter* naar voren brengt als onacceptabel. En het enige criterium blijft: hoeveel en hoevaak wordt er over me geschreven.

Voor beide systemen hebben we heel wat gezien. De oogst wat Sega betreft was een beetje mager, veel CD-titels (maar wanneer komt dat ding nu eens naar Nederland?) en aardig wat Mega Drive spul, waar we de volgende keer op in zullen gaan. Wat Sega betreft is er alleen nog Mega Drive, Mega CD en Game Gear, het 8-bit Master Systeem is een zachte dood gestorven. In dat opzicht heeft Nintendo een wat betere instelling, er wordt nog steeds een aardig aantal 8-bit NES spellen gepland.
Eerlijkheidshalve moeten we daarbij wel vermelden dat ook bij Nintendo de Super NES en de Game Boy het merendeel te verwerken krijgen.
De nieuwe FX chip, zoals deze in *Star Wing* toegepast wordt, zal voorlopig uiterst spaarzaam ingezet

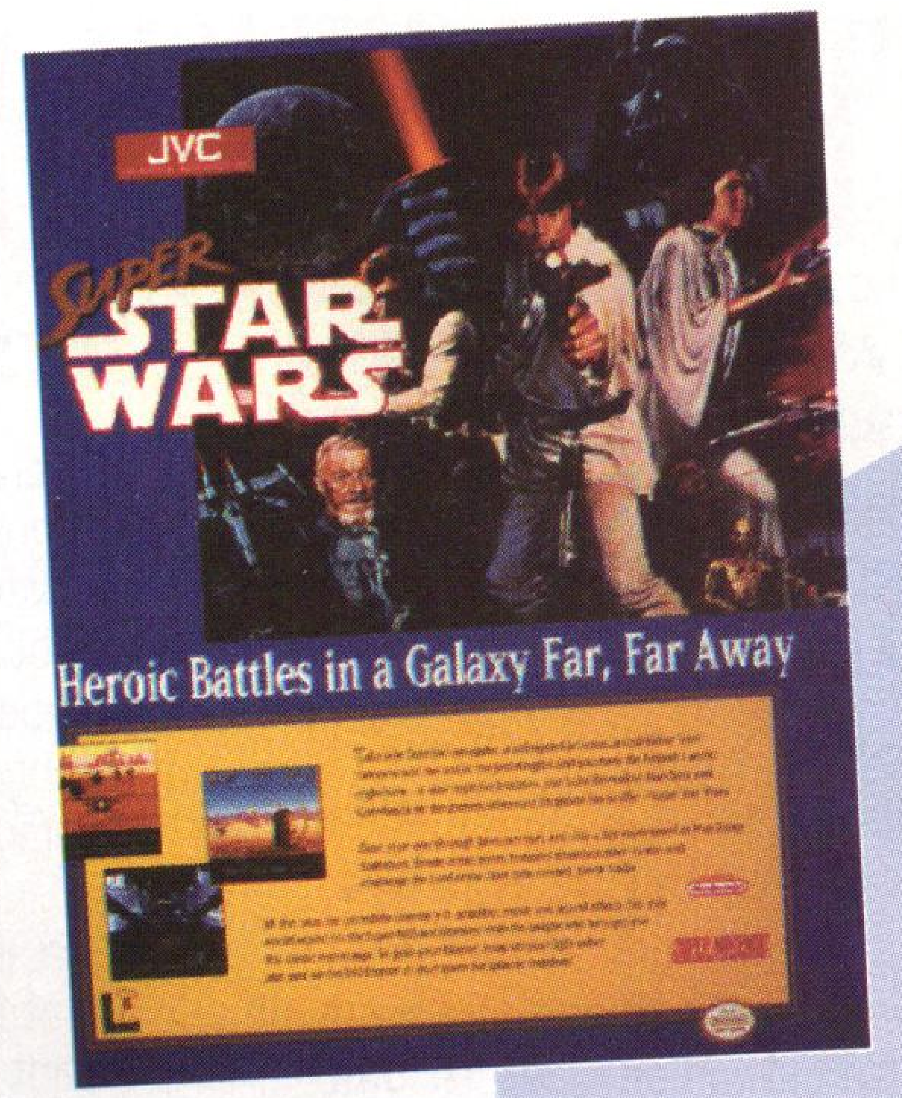


worden. Het eerstvolgende spel waarin deze chip zit is *FX Trax*, een zeer goed uitziend (en klinkend) race-spel met split-screen, waarbij u zowel op als naast de baan kunt racen. Een soort opgevoerde *Super Mario Kart* derhalve!

Ander groot nieuws was dat voor het eerst Nintendo een compilatie cartridge gaat brengen, dat wil zeggen meerdere spellen op één module. Deze cassette, *Super Mario All Stars* zal de vier klassieke 8-bit Mario spellen bevatten, uiteraard helemaal geherprogrammeerd voor de 16-bit Super Nintendo. Naast geheel nieuwe versies van *Super Mario Bros, Bros 2* en *Bros 3* bevat de cassette ook een nieuw spel: *Super Mario Bros: The Lost Levels.*



De Superscope krijgt wat meer spellen. *Battle Clash II* is reeds bekend, verder kunnen we uitzien naar *Yoshi's Safari.* De muis uit *Super Mario Paint* kan weer uit de kast gehaald worden dankzij *Mario & Wario*, een meer dan 100 velden tellend puzzlespel.



HARDWARE

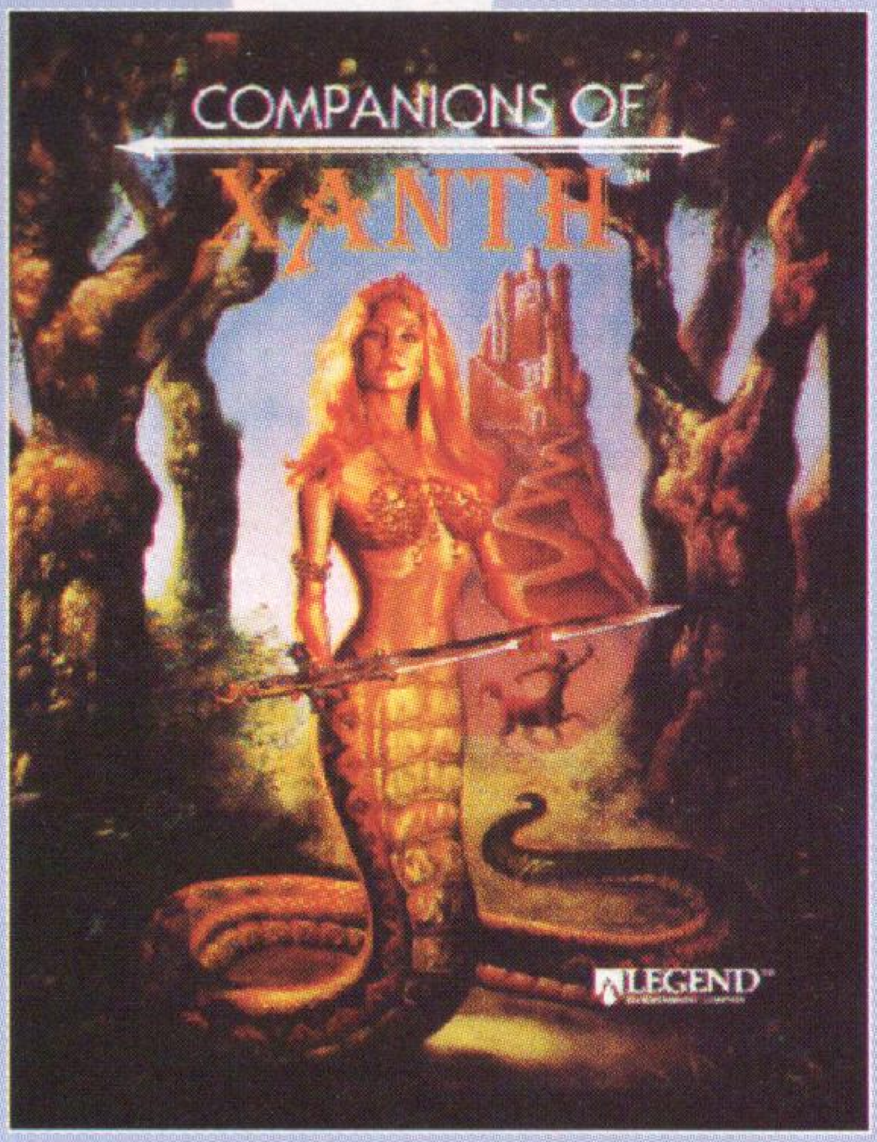
Nieuwe kaarten van Gravis, Mediavision en Soundblaster. Soundblaster komt binnenkort met *VideoSpigot for Windows* waarmee digitaal video van videorecorders, camcorders et cetera opgeslagen en bewerkt kan worden. Met behulp van Microsoft's *Video for Windows* kunt u dit dan in elke applicatie die OLE (Object Linking & Embedding) ondersteunt opnemen.
Verder zagen we de *Stuntmaster* van VictorMaxx (zie foto). Deze 3D bril is speciaal ontwikkeld voor Sega Mega Drive en Super Nintendo en is te gebruiken met de meeste spellen. Door speciale technieken wordt op het netvlies van de speler een 3D omgeving geprojecteerd waardoor het lijkt alsof u midden in het spel zit. VictorMaxx gaf toe dat het op een aantal spellen niet werkt, grote voordeel van dit systeem is echter dat u geen specifieke 3D spellen hoeft aan te schaffen, het systeem werkt met het merendeel van de Super Nintendo en Mega Drive spellen. Wanneer dit systeem naar Europa komt is niet bekend, op dit moment werkt het uitsluitend met Amerikaanse machines en spellen.
Van het bedrijf Virtual Vision zagen we een soortgelijk iets voor gebruik bij TV's en videorecorders, dus in onze ogen ook voor PC en zo. Wederom hebben we testexemplaren aangevraagd, we houden u op de hoogte.



Ook het 32-bits **3DO** systeem werd in volle glorie getoond. Dit systeem wordt in een samenwerkingsverband ontwikkeld door Electronic Arts, Warner Media, Matsushita en AT&T, een volgende keer zullen we uitgebreid op deze nieuwe technologie ingaan.

POLSTELEFOON

Tot slot willen we u het laatste nieuws op telecommunicatiegebied niet onthouden. Panasonic liet ons de KX-T9900 zien, 's werelds eerste pols-telefoon (foto met zeer harige arm ergens op deze pagina). Op het eerste gezicht een van die moderne horloges met calculator-functies, niets is echter minder waar. Tuurlijk kan de tijd aangegeven worden, maar het apparaat is een volledig functionerend portable telefoontoestel met verbazingwekkende heldere geluidskwaliteit. In feite is het een draagbare telefoon, ergens in huis (of kantoor) moet een basis-set staan die het signaal verwerkt; in totaal kunnen **vier** T9900's gebruik maken van één basis-set.



Een hoop nieuws? Wacht maar op de volgende Hoog Spel wanneer we een en ander uitdiepen!

DOUBLE DRAGON 3: THE ROSETTA STONES

DE AVONTUREN VAN DE GEBROEDERS LEE (BILLY EN JIMMY) MOGEN ALOM BEKEND VERONDERSTELD WORDEN. HET IS ALWEER ENIGE TIJD GELEDEN, MAAR ONZE HELDEN ZIJN NOG STEEDS DE BESTE VECHTERS UIT DE BUURT.

Jaren geleden gingen ze op pad om de wereld van de Black Shadow Warriors te verlossen, die de stad ten onder dreigden te brengen. Na de verdwijning van Billy's vriendin Marion en de vernietiging van de Double Dragon dojo is er geen weg terug. Beschuldigd van moord moeten Billy en Jimmy het tegen de ene na de andere tegenstander opnemen om hun naam te zuiveren. Nadat ze hun onschuld bewezen hadden gingen ze op reis om hun opleiding te voltooien.

NU

Het is nu zo'n twee jaar later en ze zullen al hun training en ervaring nodig hebben. Hun expertise zal tot het uiterste getest worden. Een zware taak staat hen te wachten - ze moeten de drie magische Rosetta Stenen zien te vinden. Kunnen de Double Dragon helden de genadeloze tegenstand van boeven en geteisem, dat zelf op de stenen uit is, overleven?
De oude waarzegger Hiruko weet waar de stenen verborgen zijn, hij biedt aan hen tijdens hun vijf missies tellende tocht tot gids te zijn.



Hiruko waarschuwt hen echter, ze moeten de stenen zien te vinden voordat de mysterieuze Boze dit doet; hij wil de stenen voor het kwade aanwenden.

Het is uw taak met Billy en Jimmy over de aardbol te reizen, van New York naar China en Japan; en zelfs verder mochten hun avonturen hen daarnaartoe leiden.

BESTURING

Uiteraard kunt u weer de nodige schoppen, meppen en andere edele gevechtsuitingen uitvoeren. Daarnaast hebt u zeer speciale vaardigheden en wapens welke in speciale winkels aangeschaft kunnen worden. Mits u voldoende geld bezit...

Het is eveneens mogelijk tegelijkertijd met twee spelers te spelen, uiteraard hebt u daar de Game Link bij nodig.

GAME BOY

Meppen en schoppen, als een wervelende dervish op de tegenstander af; jazeker het heeft wel wat. *Double Dragon 3* is meer van hetzelfde, maar toch blijft dit een aardig volksvermaak. Mij heeft het weer de nodige uurtjes aan de Game Boy gekluisterd en voorlopig zal dat wel zo blijven. Daarbij komt dat het spel er lekker uitziet en uitstekend te besturen is. Nee, wat mij betreft houden we deze er voorlopig in.

Nog eventjes wat klappen uitdelen. Aanrader!

Harry d'Emme

SEGA MEGA DRIVE

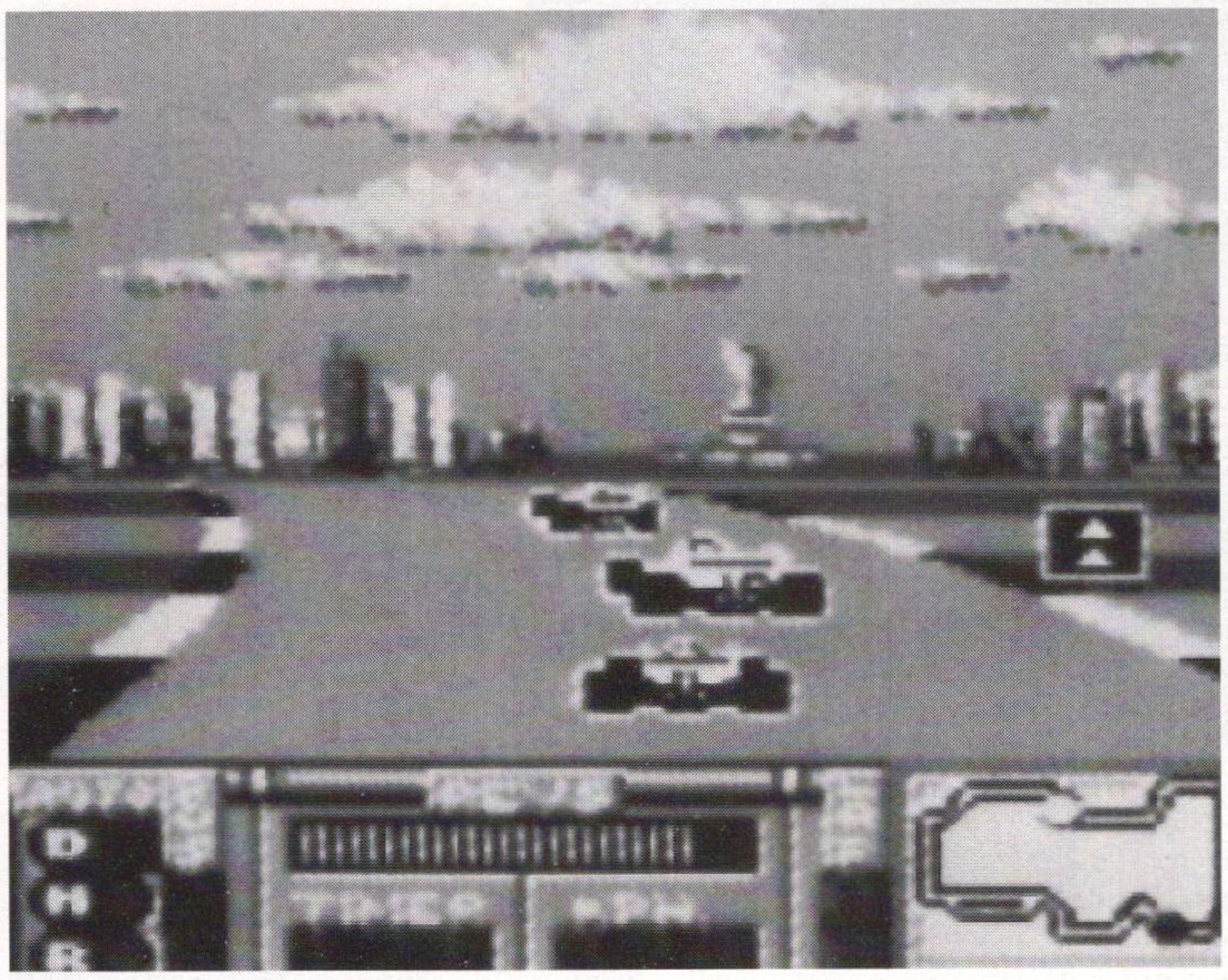
Op zich is de Mega Drive versie van dit spel niet slecht. De gebruikelijke furieuze actie en een ware stortvloed aan tegenstanders staat de speler te wachten. Deze versie van het spel is geschikt voor 1 of 2 spelers die dan samen ten strijde trekken. Het moet me alleen van het hart dat dit soort spellen al heel lang niets vernieuwends meer hebben laten zien. Ik heb derhalve mijn twijfels of dit spel na een keer spelen nog eens uit de kast gehaald wordt.

Mart Wills

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Nintendo Game Boy: ƒ nnb/BEF nnb
Sega Mega Drive: ƒ nnb/BEF nnb

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



***FGPC* IS EEN RACE-SPEL VOOR ÉÉN SPELER, WAARIN U IN TOTAAL 16 RACECIRCUITS MOET ZIEN TE OVERWINNEN VOOR HET WERELD-KAMPIOENSCHAP. UITERAARD KUNT U EERST OEFENEN OP DE DIVERSE BANEN WAARONDER BRAZILIE, SAN MARINO, MONACO EN JAPAN. U MOET EEN KWALIFICATIE-RONDE RIJDEN VOORDAT U AAN EEN ECHTE RACE MAG DEELNEMEN.**

Voordat u gaat racen moet u bepalen of u een automatische of handgeschakelde, vier versnellings-bak wilt gebruiken, daarna kan het echte werk beginnen. U moet het opnemen tegen in totaal acht teams, 24 wagens en dat over zestien circuits.
De besturing is eenvoudig, *links/rechts* om over de baan te bewegen en *omhoog/omlaag* voor schakelen (bij een handgeschakelde bak!).
A en *B* remmen en geven gas. De maximale snelheid van uw Ferrari is 334 km/uur.

Op het scherm ziet u onderin een overzicht van het circuit, de snelheid, het aantal rondes, de ronde-tijd en in welke versnelling u rijdt. Af en toe verschijnt rechtsbeneden een radio-bericht van uw mecanicien over de situatie op de baan, uw positie of de toestand van uw banden. Meestal reden om aan een pitstop te gaan denken.

Wanneer u een pitstop maakt, komen uw helpers aangesneld om de wagen te repareren.

Dankzij een paswoord systeem kunt u altijd weer verder gaan waar u gebleven was.

Weer zo'n race-spel; en er zijn al zoveel goede. Wat je van *FGPC* niet echt kunt zeggen: dat het goed is. Het voegt absoluut niets toe, sterker nog het is veel té gemakkelijk te verslaan om echt uitdagend te zijn. Je racet zo door de niveaus heen. En dat moet je allemaal alleen doen, het spel kent geen twee-speler optie.

Wat mij betreft zijn er betere spellen in dit genre, zeker wanneer je kijkt naar bijvoorbeeld Konami's *F1*, waar je ook nog eens met maximaal vier coureurs de arena kunt betreden.

Liggen laten!

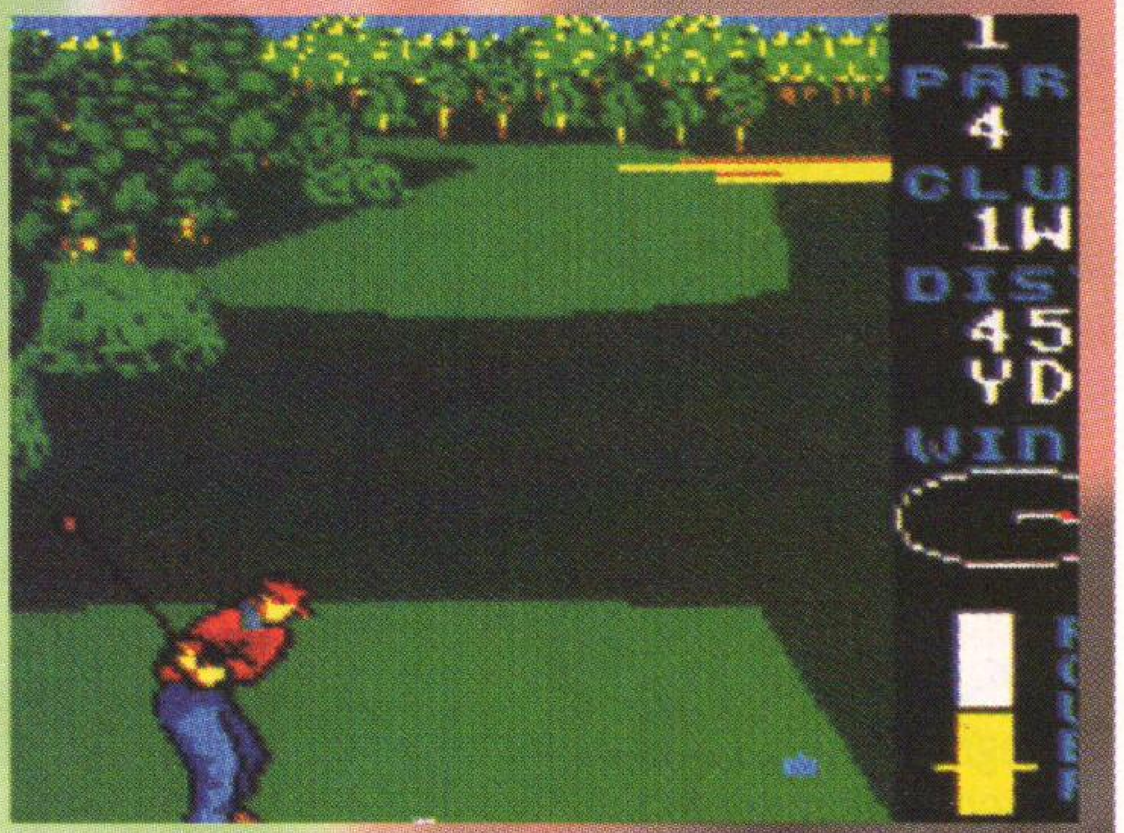
Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Acclaim
Game Boy ƒ nnb/BEF. nnb

WORLD CLASS LEADERBOARD

DIT NU TOCH WEL ZOWAT EEUWENOUDE SPEL KOMEN WE ONDERTUSSEN OP IEDERE (SPEL)COMPUTER TEGEN. DE GAME GEAR VERSIE IS DE NIEUWSTE (EN DAN TE BEDENKEN DAT WE IN HOOG SPEL 7 VERMELDDEN DAT HET SPEL ER BINNENKORT AAN ZAT TE KOMEN).



SGG

In *WC Leaderboard* kunt u in totaal vier banen betreden: St. Andrews in Schotland, Champions Cypress Creek in Texas, Doral Country Club in Florida en Gauntlet Country Club. De Gauntlet baan bestaat niet echt, maar bevat de meest uitdagende holes van diverse banen over de gehele wereld. De andere banen worden tot de meest beroemde banen ter wereld gerekend, waar ondermeer de Ryder Cup en de PGA Tour Golf gespeeld worden.

Uiteraard kunt u voordat u een van de banen opgaat eerst even uw drive (de 'afslag') of 'put' (slag op de green) oefenen. Bent u tevreden dan kunt u aan het echte werk beginnen.

	Beginner	Amateur	Pro
Hook	nee	ja	ja
Slice	nee	ja	ja
Invloed wind	nee	nee	ja
Keuze club	computer	speler	speler
Putting krachtmeter	compleet	compleet	incompleet

Eerst even uw naam invoeren en bepalen of u als beginner, amateur of echte pro wilt spelen. Afhankelijk hiervan zijn er verschillende mogelijkheden, zie het overzichtje. De putting krachtmeter geeft aan met hoeveel kracht uw put uitgevoerd zal worden. Dit is handig om te weten omdat u rekening moet houden met de helling van de green; deze kunt u aflezen aan de hellingmeter. Recht tegen een helling opputten vergt een hardere slag dan de helling af.

Wanneer u op de baan staat kunt u een bovenaanzicht oproepen om uw situatie te bepalen. Ook is het mogelijk de golfer (en het 3D-zicht) naar links of rechts te draaien zodat u een ander zicht op de baan krijgt. Een kruisvizier geeft de richting aan waarin u slaat, met behulp van de krachtmeter kunt u de kracht van uw slag (en de mate van hook en slice) bepalen.

Aan het eind van iedere hole krijgt u het scorebord te zien, hierop kunt u uw resultaten bekijken.

In totaal kunnen maximaal vier spelers tegelijk de baan opgaan, het is echter niet mogelijk meerdere Game Gears te linken hiervoor. U speelt derhalve om beurten.

Weemoed overviel me toen ik dit spel opstartte. Onmiddellijk moest ik denken aan de C64 versie die ik vroeger helemaal grijs gespeeld heb. Maar deze Game Gear versie ziet er een stuk beter uit dan die C64 versie van bijna tien (!) jaar geleden. En spraak hadden we toen al helemaal niet; het is een echte kick de commentator uit zijn bol te horen gaan: "absolutely marvellous putt!" terwijl het publiek zich blauw klapt.

Het is jammer dat na het uitzetten geen informatie bewaard blijft. Ook komt de manier waarop men af en toe de baan ziet een beetje vreemd over, in één geval kreeg ik de indruk dat ik recht de bomen in zou slaan. Met de links/rechts optie kan men daar wel wat aan doen, maar liever had ik het zicht vanuit de startpositie toch altijd recht over de baan gehad. En niet naar links of rechts gedraaid.

Ondanks dat, een uitstekende golf-simulatie.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: US Gold/Access
Sega Game Gear ƒ nnb/BEF. nnb

Ook leverbaar voor Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS, Sega Mega Drive, Sega Master Systeem.

SUPER KICK OFF

NA LANG WACHTEN KUNNEN DE BEZITTERS VAN EEN SEGA MEGA DRIVE NU EINDELIJK OOK VOOR ZICHZELF UITMAKEN OF AL DIE OPHEF RONDOM HET VOETBALSPEL *KICK OFF* - DAT IN 1987 AL VOOR DE AMIGA UITKWAM EN SINDSDIEN VOOR DE MEESTE ANDERE COMPUTERS IS VERSCHENEN - TERECHT WAS.

In *Super Kick Off* staat de speler een groot aantal opties ter beschikking. Niet alleen kan het spel tegen de computer gespeeld worden, het is ook mogelijk om met twee spelers tegen elkaar uit te komen of met getweeën tegen een computerteam te strijden. Ook is het mogelijk om teams te selecteren en binnen die teams uit zestien spelers een basisselectie van 11 man plus twee reservespelers op te stellen. Tijdens de wedstrijd kunnen spelers worden vervangen wanneer dat nodig mocht blijken.

Voordat de wedstrijd begint kan voor een bepaalde speelstijl worden gekozen, bijvoorbeeld 4-4-2 of 4-2-4. Maar daar houden de mogelijkheden niet op. Men kan kiezen om op gras of op kunstgras te spelen, het weer kan worden ingesteld ergens tussen een prachtige zonnige dag en een stortbui met zware windstoten.
Ook de scheidsrechter speelt een rol in dit spel. Overtredingen kunnen worden bestraft met een gele of zelfs een rode kaart. En om het realiteitsgehalte nog verder op te voeren kan men ook kiezen om de buitenspelregel toe te passen.

De actie speelt zich af op een veld dat groter is dan een beeldscherm. U ziet de actie in vogelperspectief en het veld beweegt mee met de aanvals-golven. Aangezien daardoor het over-zicht wel eens zou kunnen verdwijnen wordt een soort radarscherm getoond waarin de positie van alle spelers te zien is. Hierdoor is het - in tegenstelling tot veel andere voetbalspellen - niet nodig om de bal in het wilde weg vooruit te schoppen in de hoop dat ergens in de verte een medespeler staat te wachten.

In *SKO* kan worden deelgenomen aan de Engelse competitie, de FA Cup, Europa Cup wedstrijden en een landencompetitie. De standen en uitslagen van de competities kunnen op elk gewenst moment worden gesaved dankzij de ingebouwde batterij, zodat men later kan verder gaan waar men was gebleven. Naast de competities is het ook mogelijk om vriendschappelijke wedstrijden te spelen, zowel binnen de Engelse competitie als interlands.

Een andere optie bestaat eruit dat de beginnende speler zich kan bekwamen in verschillende onderdelen van het spel, variërend van balcontrole en dribbelen tot het nemen van strafschoppen, corners en dergelijke spelhervattingen.

Het heeft eeuwen geduurd voordat *Super Kick Off* uitgebracht werd voor de Mega Drive. Wat mij betreft is het het wachten dubbel en dwars waard geweest. Het spel staat bol van de opties en het wordt, net als de versies voor andere computers, gekenmerkt door een uitstekende speelbaarheid en razendsnelle actie. Toegegeven, het vergt de nodige oefening voordat men de besturing beheerst aangezien de bal niet automatisch aan de voet blijft kleven nadat deze in uw bezit gekomen is. Maar zeg nu zelf dat komt het realisme natuurlijk alleen maar ten goede.

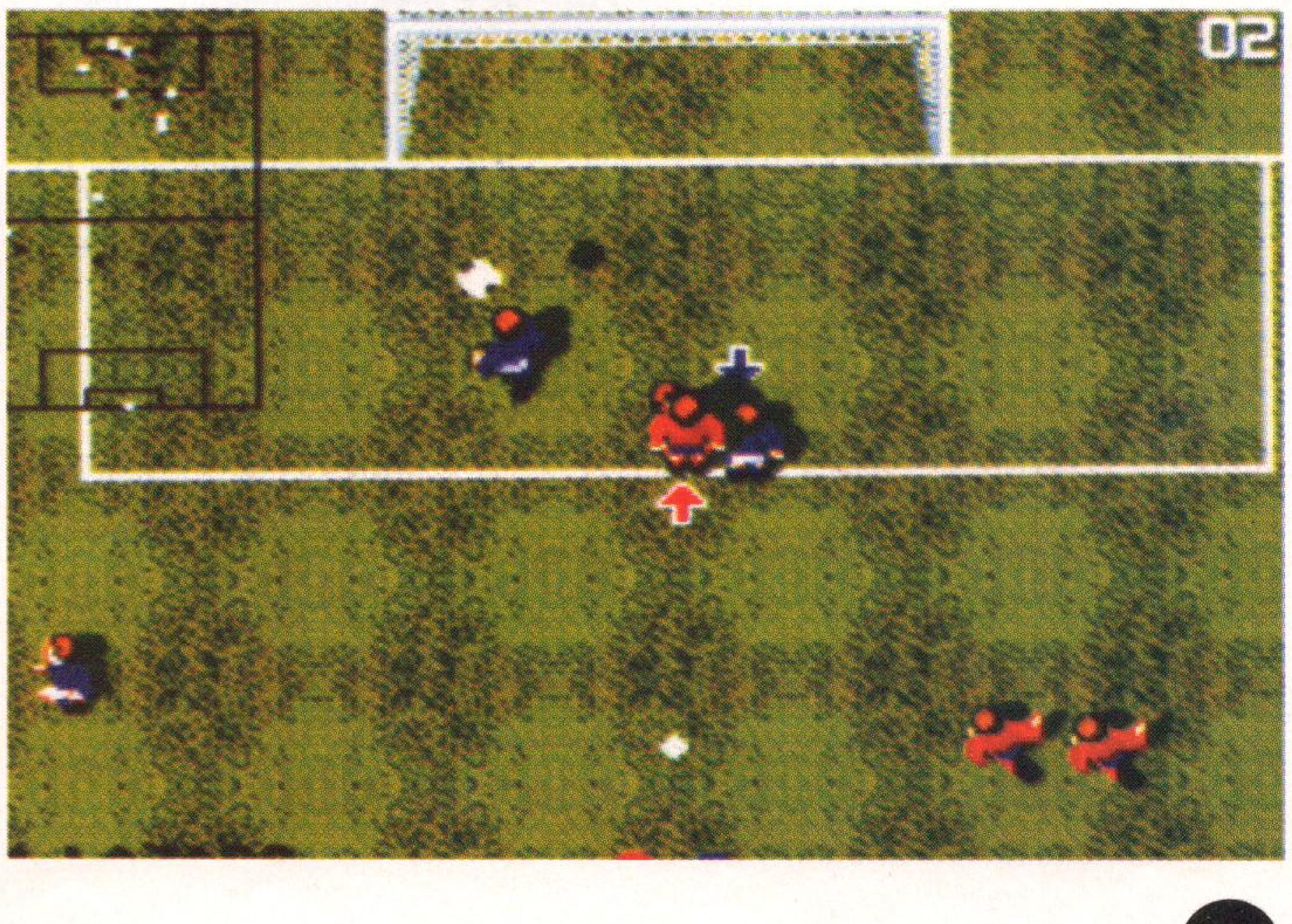
Zonder enige reserve, Eredivisie materiaal!

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: U.S. Gold
Sega Mega Drive: ƒ nnb / BEF nnb

Ook leverbaar voor: Sega Master Systeem, Sega Game Gear, Nintendo NES, Nintendo Game Boy

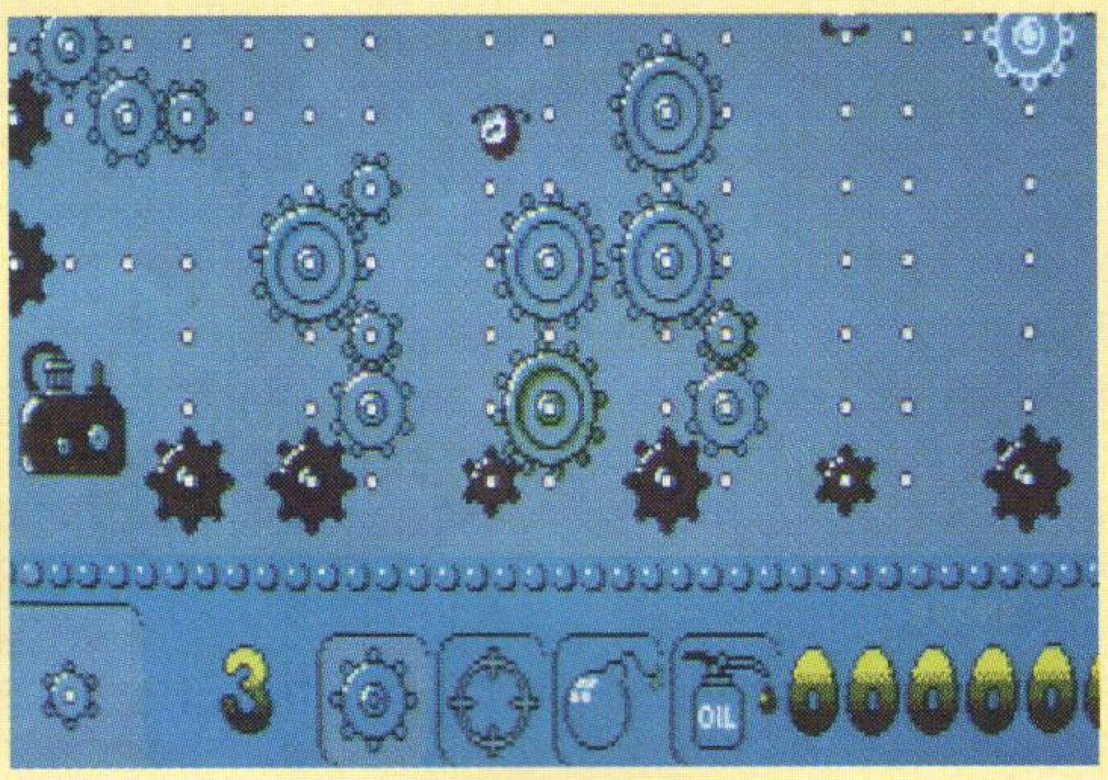


SMD

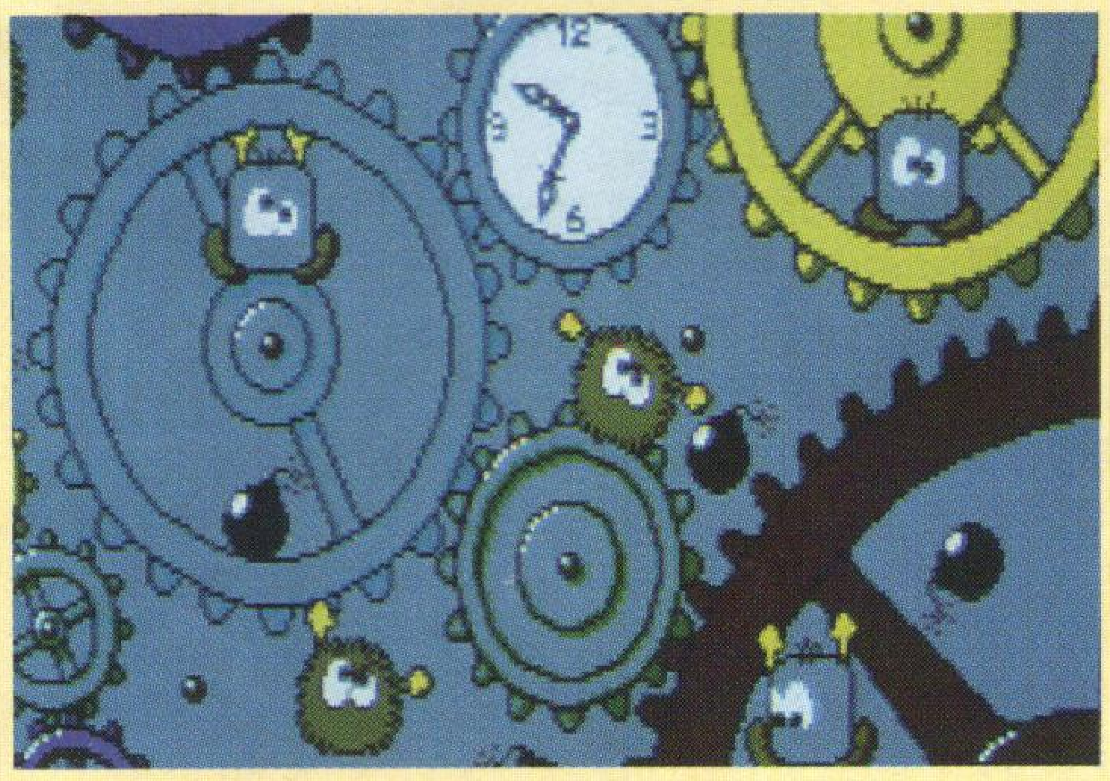
CLIK - CLAK

ALLE GROTE KLOKKEN VAN DE WERELD LOPEN NIET MEER OP TIJD, OF HELEMAAL NIET MEER. DE BIG BEN IS BIJVOORBEELD ABSOLUUT NIET MEER VOORUIT TE BRANDEN. HIERDOOR DREIGT EEN WERELDCRISIS UIT TE BREKEN. DE CRISIS WAS OOK ECHT UITGEBROKEN ALS ER NIET NET OP TIJD EEN KLOKKENMAKER ACHTER Z'N PC-TJE WAS GEKROPEN OM DE BOEL WEER EEN BEETJE AAN HET DRAAIEN TE KRIJGEN.

MS-DOS



MS-DOS



Na de achterkant van de bijgeleverde poster te hebben gelezen kunt u aan de slag. Op het scherm staat een groot aantal pinnen. Aan de linkerkant van het veld staat een draaiend tandwiel, aan de rechterkant één die stil staat. Uw taak is beide tandwielen te laten draaien. Hiervoor krijgt u van de computer een tandwiel.

De computer kiest uit drie verschillende maten. Dit tandwiel moet u plaatsen op de pinnen, die over het veld verdeeld zijn. Zodra u het wiel geplaatst heeft krijgt u een nieuw wiel. De truc is om de verschillende maten zo naast elkaar te leggen dat ze gaan draaien.

Na een tijdje spelen kunt u ook de verschillende kleuren naast elkaar leggen. Hiervoor krijgt u bonusmunten. Aan het einde van ieder level kunt u deze munten in een gokkast gooien. Met deze gokkast verdient u geen geld, maar bommen, olie of kogels. De bommen zijn er om tandwielen die niet op de goede plek liggen op te blazen. Met de olie kunt u vastgeroeste wielen weer laten draaien. En de kogels zijn er om het ongedierte dat in de klok loopt neer te schieten.

Dit ongedierte is de schrik van iedere klokkenmaker, ze maken de tandwielen namelijk vochtig, zodat ze vastroesten.

Om het, tot nu toe simpele spel, nog wat ingewikkelder te maken, komen er steeds meer tandwielen, die moeten gaan draaien, steeds minder pinnen en steeds minder tijd.

***Clik-clak* is een fantastisch spel, waarbij de hersenen weer eens lekker gekraakt worden. Het begin is vrij simpel, maar naarmate het spel vordert, wordt het vrij moeilijk om alle tandwielen binnen de tijd op hun plek te krijgen. Op level acht wordt het wel heel erg moeilijk. Het is namelijk niet mogelijk om de tandwielen op dit veld met elkaar te verbinden (Foutje van de fabrikant). Na een hoop moeilijk doen hebben we de klacht aan de makers van *Clik-clak* voorgelegd. Hierop hebben we nog geen reactie gehad, behalve dan de code die ons voorbij dit veld moet helpen: '6532'. Verder is *Clik-clak* een absolute aanrader, jammer alleen van level acht.**

Erik van Wijk

PRODUKTINFO

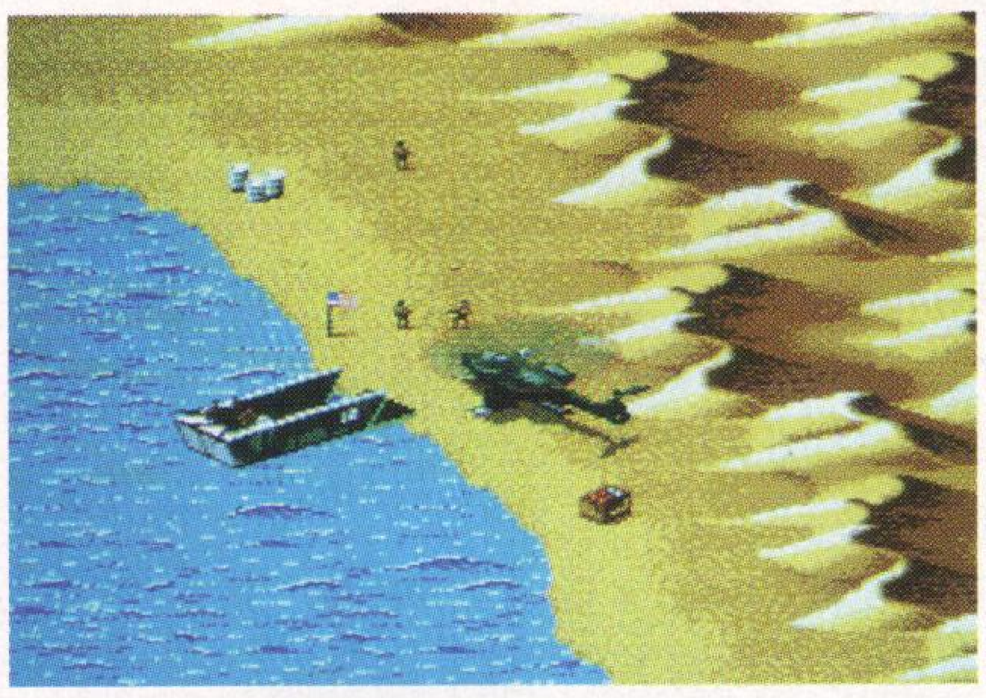
Fabrikant: Idea
MS-DOS: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.
Min. Config.: 286+, 640K RAM
Beeld: EGA, VGA
Geluid: AdLib, SoundBlaster
Beveiliging: Handleiding

IBM

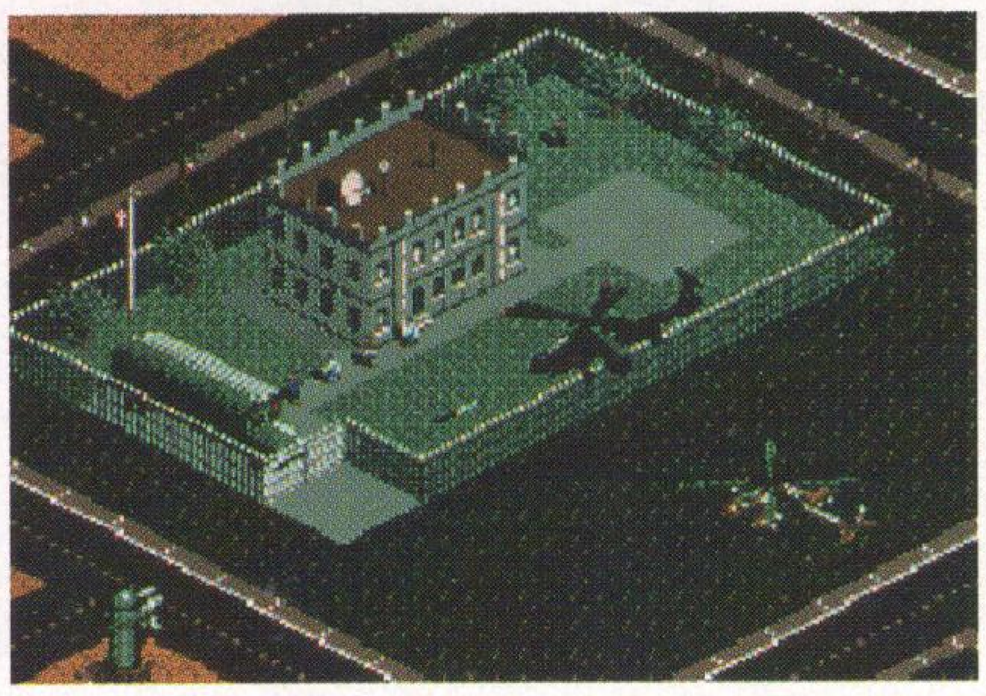
DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

IN HET ALTIJD ZO ROERIGE MIDDEN OOSTEN TREEDT PLOTSELING "GENERAAL" KILBABA, DIE OVERIGENS VERDACHT VEEL LIJKT OP ENE SADDAM HOESSEIN, VOOR HET VOETLICHT. HET WESTEN, DOOR ERVARING WIJZER GEWORDEN, VREEST VERREGAANDE MILITAIRE ACTIES VAN ZIJN KANT EN ONDER HET MOTTO "DE AANVAL IS DE BESTE VERDEDIGING" GEEFT CLINTON ZIJN GOEDKEURING AAN EEN AANTAL GEVAARLIJKE OPERATIES OM DEZE DREIGING AF TE WENDEN.

MS-DOS



MS-DOS



U begrijpt het al; u behoort tot het elite-helikopterteam dat de eer heeft dit zaakje even recht te zetten en een Apache helikopter is hierbij uw instrument. Na een korte introductie volgt een menu met diverse mogelijkheden, waarin men ondermeer een co-piloot kan selecteren. De commandant, die toevalligerwijs nogal wat overeenkomsten met ene Norman Schwartzkopf vertoont, legt ons de bedoeling uit van de eerste van vier operaties (Air Superiority), waarin we een verdwenen spion dienen op te sporen, echter pas nadat we een viertal missies tot bevrediging hebben voltooid.

We stijgen vervolgens op van een fregat en snel naderen we de kust, waarna de kaart wordt geraadpleegd om gericht op de eerste te vernietigen doelen af te sturen. Tijdens het raadplegen van deze kaart pauzeert het spel, en krijgt men een overzicht van onder andere de hoeveelheid brandstof en munitie, de strategische doelen en de verschillende uit te voeren missies.

De besturing van de Apache is even wennen, maar snel lukt het om de eerste doelen uit te schakelen. Extra munitie en brandstof kunnen onderweg met een liertje worden opgepikt. Het blijkt ook mogelijk om vermisten op te pikken; wanneer u er overheen vliegt gaat er automatisch een laddertje naar beneden. Bent u niet zo mensenlievend, dan kunt u door deze handeling toch even uw aangetaste "armour" weer op peil brengen. Tijdens het afzetten van de geredde soldaten worden automatisch reparaties uitgevoerd. U kunt tevens kiezen uit een drietal wapens: een kanon en twee verschillende raketten, elk met hun eigen destructieve kracht en begrensde voorraad!
Latere missies, die wel steeds in hetzelfde gebied moeten worden uitgevoerd, bevatten onder andere het opblazen van een chemische fabriek en het opblazen van mobiele lanceerinstallaties voor Scuds. Uiteindelijk moet het vliegtuig waarin generaal Kilbaba tracht te ontkomen worden opgeblazen.

De handleiding is eenvoudig te lezen en men zit snel in het goed verzorgde spel. Het gesamplede geluid is niet overdadig aanwezig; desondanks irriteert de vrouw die "warning" zegt omdat ik moet tanken me af en toe behoorlijk.
***Desert Strike* is een goede shoot 'em up, waarbij men niet alleen de vingerspieren traint met het verstand op oneindig, maar waarin men tevens aandacht moet besteden aan het niet lukraak rondvliegen en schieten op alles wat beweegt: wilt u het spel uitspelen dan dient u ook het tactische denkvermogen te activeren om de missies met een redelijke kans op succes uit te voeren.**
De combinatie van deze factoren geeft *Desert Strike* net dat beetje extra dat het spel boven de middelmaat doet uitstijgen.

AMI

Siem de Jong

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Amiga (1Mb): ƒ 99,00 / BEF 1919
(Niet voor Amiga 4000)

N.B. *Desert Strike* is al geruime tijd leverbaar voor Sega Mega Drive. Een versie voor de Super NES zal binnenkort verschijnen.

Geen brug te ver op uw PC en Mac

V FOR VICTORY: MARKET GARDEN

MARKET GARDEN IS EEN TOEVOEGING AAN THREE SIXTY'S BRILJANTE *V FOR VICTORY* REEKS WAARIN IEDER NIEUWE SPEL WEER BETER LIJKT TE WORDEN. IN SPELLEN VAN DEZE KLASSE BENADERT DE COMPUTER DOOR PRIMA PROGRAMMEREN BIJNA EEN MENSELIJKE TEGENSTANDER

DE SLAG BIJ ARNHEM

Het spel is een computerversie van een bordspel, en dat is in de hexagonale opbouw van de kaart op het beeldscherm duidelijk te zien. *Market Garden* is natuurlijk gebaseerd op de beruchte Slag bij Arnhem, welke bekend is onder de naam Operation Market Garden.

Liefhebbers van het oorlogszuchtige genre hebben waarschijnlijk wel de film *A Bridge Too Far* gezien, die deze forse nederlaag van de Geallieerden goed in beeld bracht. *A Bridge Too Far* is trouwens ook de naam van de campagne die u in *Market Garden* kunt spelen. Tijdens Operatie Market Garden was het de bedoeling van de Geallieerden om de bruggen bij Nijmegen en Arnhem te veroveren, om op die manier in een klap de Maas, Wezel en de Rijn te zijn gepasseerd. Wanneer de opzet geslaagd zou zijn, hadden geallieerde pantsertroepen direct door de Noord-Duitse vlakten kunnen trekken. In dat geval had de oorlog aanzienlijk sneller beëindigd kunnen zijn.



Helaas werd Operatie Market Garden een debâcle met een reusachtige hoeveelheid geallieerde slachtoffers.

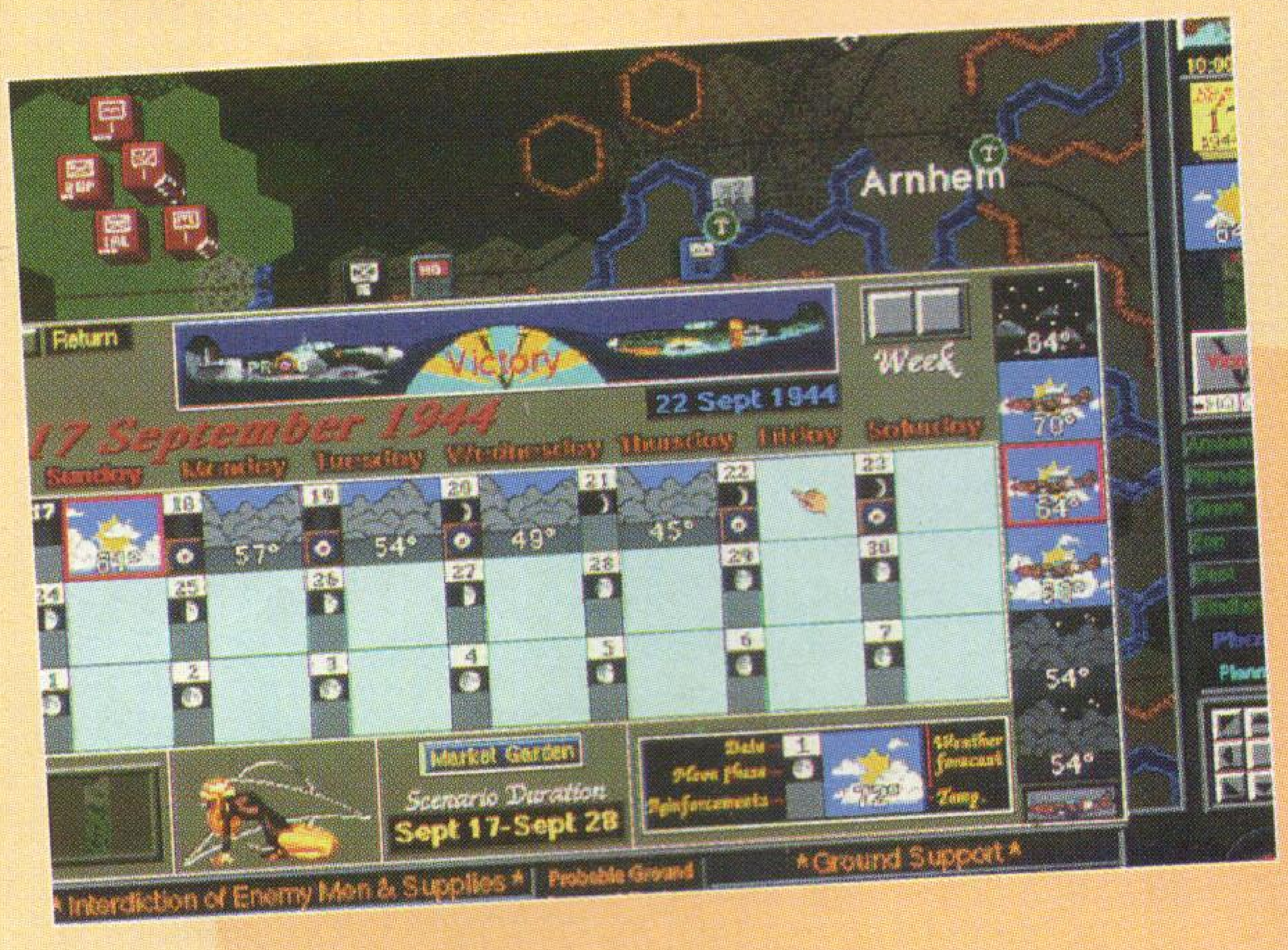
Geallieerde militaire inlichtingendiensten hadden niet bemerkt dat er een sterke Duitse pantserdivisie in de omgeving van Arnhem lag. Dit, samen met slechte Engelse planning waarbij de para's veel te grote afstanden moesten lopen, eindigden in het terugtrekken van het Britse 30e Korps, waarbij ze zwaar werden aangevallen door Duitse troepen onder het bevel van de Duitse generaals Model en Student.

Het falen van Operatie Market Garden wordt meestal geweten aan Veldmaarschalk Bernard Montgomery, de Britse Commandant, die waarschuwingen van het Nederlandse verzet en inlichtingendienst naast zich neerlegde, en niet goed op de hoogte was van de situatie ter plaatse.

BORDSPEL

Wargamers die bordspellen gewend zijn of de andere *V for Victory* spellen kennen, voelen zich direct thuis. Het spel heeft alle kenmerken van een bord wargame.
Voor nieuwelingen op wargame-gebied is het een prima spel om mee te beginnen. De muisbesturing met menu's voor commando's, de mogelijkheid om eenheden op te pakken, en met de muis te verplaatsen naar een nieuwe lokatie, is de eenvoudigste die we in wargames zijn tegen gekomen.

Voor ervaren spelers zijn er tal van opties om de beweging en activiteiten zoals aanvallen en verdedigen van eenheden, te modificeren. Maar ook de nieuweling zal zich al snel als een vis in het water voelen, zo hoeft hij zich niet meer druk te maken of hij genoeg bewegingspunten heeft, want een boodschap van uw stafmedewerker en een waarschuwingstoon vertellen u direct wanneer een geplande verplaatsing niet toegestaan is.



Ondanks dat het spel ook toegankelijk is voor beginners, is het zeker geen eenvoudig spel om te winnen. De computer is een veel betere tegenstander dan in het eerste *V for V* spel. Het zal als geallieerde speler heel wat moeite kosten om de bruggen in te nemen en bezet te houden.



OPTIES

Het spel bestaat uit zes scenario's en een campagne-spel.
De scenario's verschillen uiteraard in moeilijkheidsgraad. Het eerste scenario is het eenvoudigst en is in feite een soort voorbeeld scenario, waarmee men het spel snel onder de knie kan krijgen.

Buitengewoon handig is de meegeleverde kaart van het gebied. Hierop kunt u het terrein en de legenda zien, plus het effect van verschillend terrein op de bewegingsmogelijkheden van eenheden.
Zoals in de andere *V for V* spellen, kunt u ook hier historische varianten spelen, waardoor het spel ook voor langere tijd zijn aantrekkingskracht zal houden. Heel mooi is het gebruik van de VESA Super VGA graphics die een beter grafisch beeld geven.

Het moet duidelijk zijn. Dit is voor wargamers een absolute must. Three Sixty blijft maar doorgaan met het maken van briljante wargames, het enige wat wij kunnen doen is kopen, en spelen !!
Alleen hoop ik dat ze de prijzen wat aan zullen passen in het vervolg, de volledige mep moeten betalen voor iets wat in feite een veredelde scenario-disk is - ook al zit er een compleet vernieuwd hoofdprogramma bij - vind ik ietwat buitensporig.

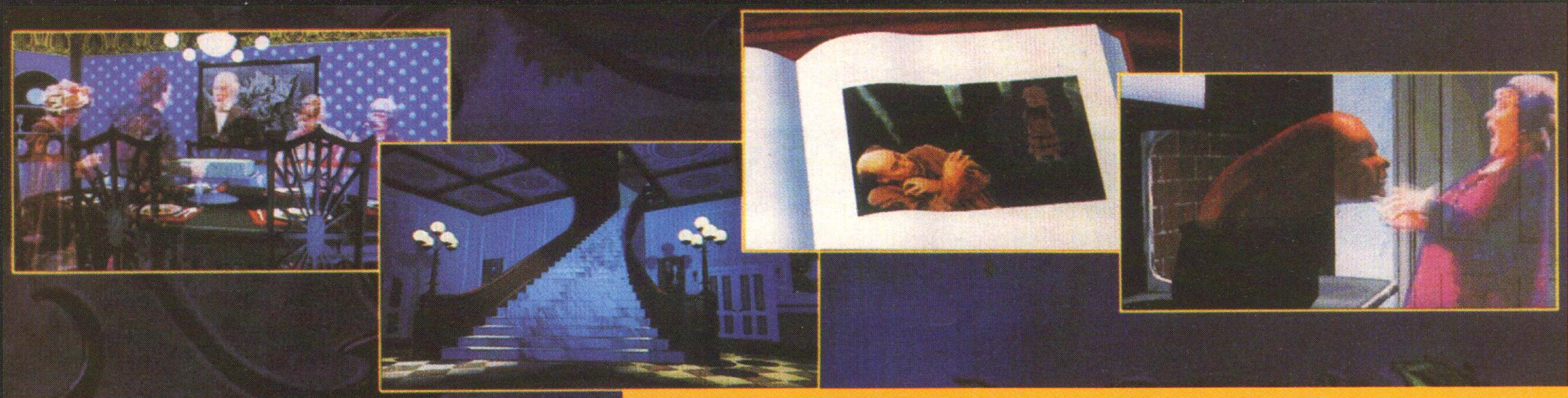
Rob Hunter

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three Sixty IBM MAC

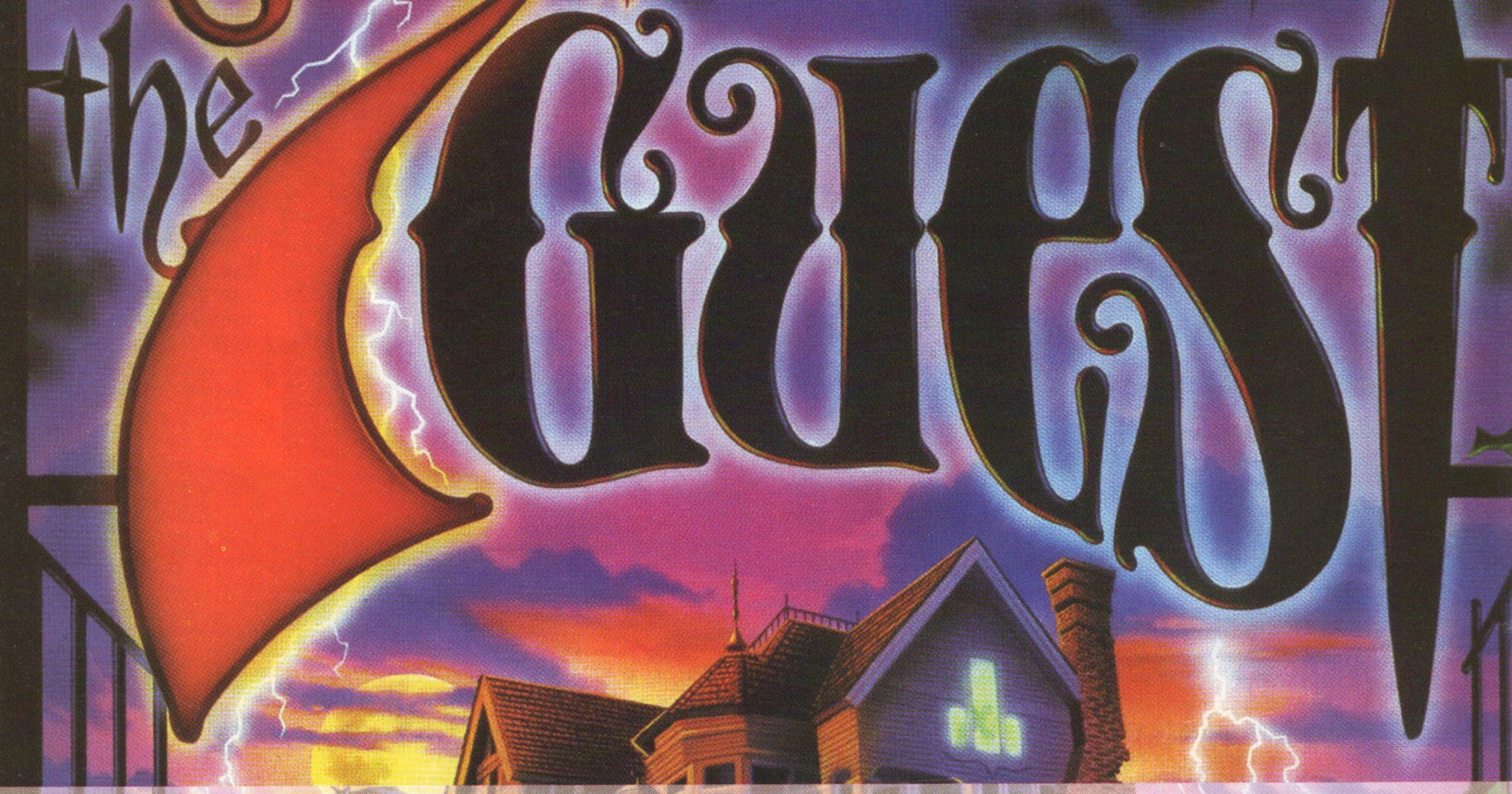
MS-DOS ƒ 159,50/BEF. 3079
Video: VGA/SVGA (VESA Compatibel met minimaal 512 Kb geheugen)
Audio: Soundblaster, AdLib
Minimale systeemeis: 386SX 16Mhz, DOS 5.0, 4 Mb Ram, 3.5" HD diskdrive, harddisk, Microsoft of PC Mouse compatibele muis

MACINTOSH ƒ 159,50/BEF. 3079
Systeemeis: Mac Plus of later, 2 Mb voor zw/w en 256 kleuren bij Systeem 6.0.5; 4 Mb bij Systeem 7; voor kleurenversie is 32bit QuickDraw benodigd



DE EERSTE ECHTE MULTIMEDIA CD-ROM!!

IEDEREEN DIE OOK MAAR IN DE VERSTE VERTE IETS TE MAKEN HEEFT MET SPELSOFTWARE HEEFT AL VAN DEZE TITEL GEHOORD. STERKER NOG, ONGEVEER DRIE MAANDEN GELEDEN AL HEEFT VIRGIN EEN DEMO CD-ROM DE WERELD IN GESTUURD. DIT IS HET PRODUKT VAN VIRGIN IN 1993, EN VOLGENS HEN IS HET DE EERSTE STAP OP WEG NAAR ECHTE MULTIMEDIA.



WEETJES VOORAF!

The 7th Guest is uitsluitend als CD-ROM te koop, dus om het te kunnen spelen heeft u een CD-ROM speler nodig. Dat is overigens niet alles, want er is ook minimaal een 386 DX processor nodig die op 40 Mhz draait. Maar eigenlijk is een 486 processor die gebruik maakt van een zogenaamde 'local bus' gewenst. Ook is het niet voldoende om **zomaar** een CD-ROM speler te hebben, de doorvoersnelheid van dat apparaat moet minstens **150 Kb** per seconde zijn, beter is echter **300 Kb.** Tenslotte dient u nog een videokaart te hebben die de zogenaamde SVGA standaard aankan. Forse systeemeisen derhalve; oh ja, er moet ook nog een geluidskaart aanwezig zijn in uw computer om de spraak en de muziek te horen. U kunt zich voorstellen dat Virgin daar nogal wat tegenover moet zetten. In de handleiding staat bijvoorbeeld dat het verstandig is om een betere computer te kopen als de spraak wat traag verloopt...

WAT IS HET?

Goed, het spel. *The 7th Guest* is een combinatie van een film en Sierra's *Castle of Dr.Brain.* U loopt in een enorm huis rond, in zo'n beetje iedere kamer speelt zich een scène van het verhaal af. Is deze voorbij dan is er meestal een puzzel op te lossen. De scènes gaan steeds over dezelfde zes personen die zijn uitgenodigd door de gekke speelgoedmaker die het huis gebouwd heeft. Aan allemaal is beloofd dat ze hun hartewens vervuld zullen zien als ze de raadsels die zich in het huis bevinden oplossen.

Uw naam is Ego (Latijn voor **ik**) en weet absoluut niet wie u bent of wat u in het huis doet. Telkens als u een nieuwe kamer inloopt, of als u een raadsel heeft opgelost ziet u de geesten van de zes andere gasten - die klaarblijkelijk dood zijn - een stukje spelen uit hun leven. Het blijken allemaal niet zulke prettige mensen. En wat te denken van al die kinderen die in het huis rondzwerven? De scènes zijn duidelijk allemaal op video opgenomen en worden begeleid door spraak en muziek. Het doel van het spel is uit te vinden wat zich nu precies heeft afgespeeld in die bewuste nacht en uit te vinden wie u zelf eigenlijk bent en wat u er mee te maken heeft.

DE WERELD

Het spel zelf bestaat uit het rondlopen in het huis en het oplossen van puzzels. Het scherm wordt voor ongeveer tweederde in beslag genomen door uw wereldbeeld (in de vorm van een film-doek). Uw wereld wordt overigens weergegeven in SVGA en is dus beduidend scherper van kwaliteit dan de normale videospellen op de PC. U communiceert met het spel via de muis. De muiscursor heeft meestentijds de vorm van een skelethand. Als u een bepaalde richting op kunt lopen dan wenkt hij, kunt u dat niet dan schudt hij vermanend van links naar rechts. Soms verandert de cursor van vorm in een toneelmasker. Klikt u daar dan speelt zich een scène van het verhaal af. Verandert de cursor in een kunstgebit

dan gebeurt er iets bovennatuurlijks. Dit varieert tussen geteleporteerd worden naar een geheel andere lokatie of bijvoorbeeld twee handen die uit de muur komen. De derde vorm die de cursor aanneemt als u rondloopt is een schedel waar het dak van af is en waarin zich een pulserend brein bevindt. Deze schedel geeft aan dat er een raadsel is dat opgelost kan worden op die plek.

MOEILIJK?

De raadsels die u tegenkomt variëren sterk. Maar het zijn allemaal logische puzzels die u moet oplossen. Zo moet u bijvoorbeeld schaakstukken op de juiste manier arrangeren, een Engelse zin maken waarin de letter 'Y' de enige klinker is en een doolhof doorkruisen op zoek naar de uitgang. Deze raadsels variëren van heel makkelijk tot tamelijk pittig. Voor de mensen die niet direct doorhebben om wat voor raadsel het gaat, ligt er in de bibliotheek een boek. De eerste keer dat u, nadat u aan een bepaald raadsel bent begonnen, in dat boek kijkt krijgt u een vage hint over de bedoeling van de puzzel. Daarna wordt u terug geteleporteerd naar het betreffende raadsel.
De tweede keer dat u in het boek kijkt, wordt een hele duidelijke hint gegeven. De derde keer tenslotte wordt het raadsel als opgelost beschouwd. Dat is belangrijk, want het oplossen van raadsels zorgt er voor dat er deuren opengaan en nieuwe scènes te zien zijn. U krijgt overigens niet de oplossing te zien, enkel het zinnetje 'Het raadsel is opgelost'. Bedenk wel dat dit ten koste van de eindscène gaat.
Heeft u een raadsel eenmaal opgelost, dan kunt u het niet nog een keer oplossen. Tenminste niet totdat u het hele spel tot een goed einde heeft gebracht; is dat eenmaal gelukt dan blijven alle kamers open en kunt u alle raadsels naar hartelust nog een keer spelen.

(LET OP! Wanneer u een import versie uit Amerika koopt kunt u deze band niet afdraaien, het Amerikaanse TV-systeem (NTSC) en het onze zijn niet compatibel!). Tot slot een korte handleiding met een boekje. En dat alles in een buitenissig grote verpakking, die nog wel het meeste lijkt op de romantische kwartaalaanbieding van de boekenclub.

Om eerlijk te zijn vind ik het heel moeilijk om een oordeel te geven over dit spel. In feite is het gewoon een zeer fraaie SVGA versie van het Sierra spel *Castle of Dr. Brain* met als extraatje film en geluid. De raadsels zijn bijna allemaal één op één terug te vinden in het eerder genoemde Sierra spel. Het is wel een heel erg mooi spel om te zien. Alle kamers zijn echt driedimensionaal, dus als u voor een lamp staat en u draait zich om, dan zal de lamp ook verschuiven ten opzichte van de muur. Dat geeft echt een zeer mooi ruimtelijk effect.

Om heel eerlijk te zijn, het draagt niet echt bij aan het spel. Heeft u een computer die niet voldoet aan de eerder genoemde eisen, of maar net aan die eisen voldoet, dan is het spel veel te traag. Sterker nog, als uw CD-ROM speler geen doorvoersnelheid heeft van 300 Kb per seconde, dan gaat de spraak onmiddellijk met horten en stoten zodra er ook maar iets in het beeld beweegt. Een oplossing is om het spel op de halve resolutie te spelen, maar daar is het niet voor gemaakt en dat gaat dan ook behoorlijk ten koste van de beeldkwaliteit.
Heeft u echter de gevraagde hardware, dan is dit wel een produkt dat terdege laat zien wat kan op een Multimedia PC.

Jan Willem van Riet

MS-DOS



WAT KRIJGT U?

De verpakking bevat, naast een CD-ROM met het spel, ook nog een tweede CD met de soundtrack. Deze kunt u dus ook op uw normale CD speler afspelen. De muziek is opgenomen door George Alistair Sanger, de Fat Man; een redelijk bekende naam in dit wereldje.
Daarnaast treft u een VHS videoband aan waarop een korte documentaire over het maken van het spel te vinden is

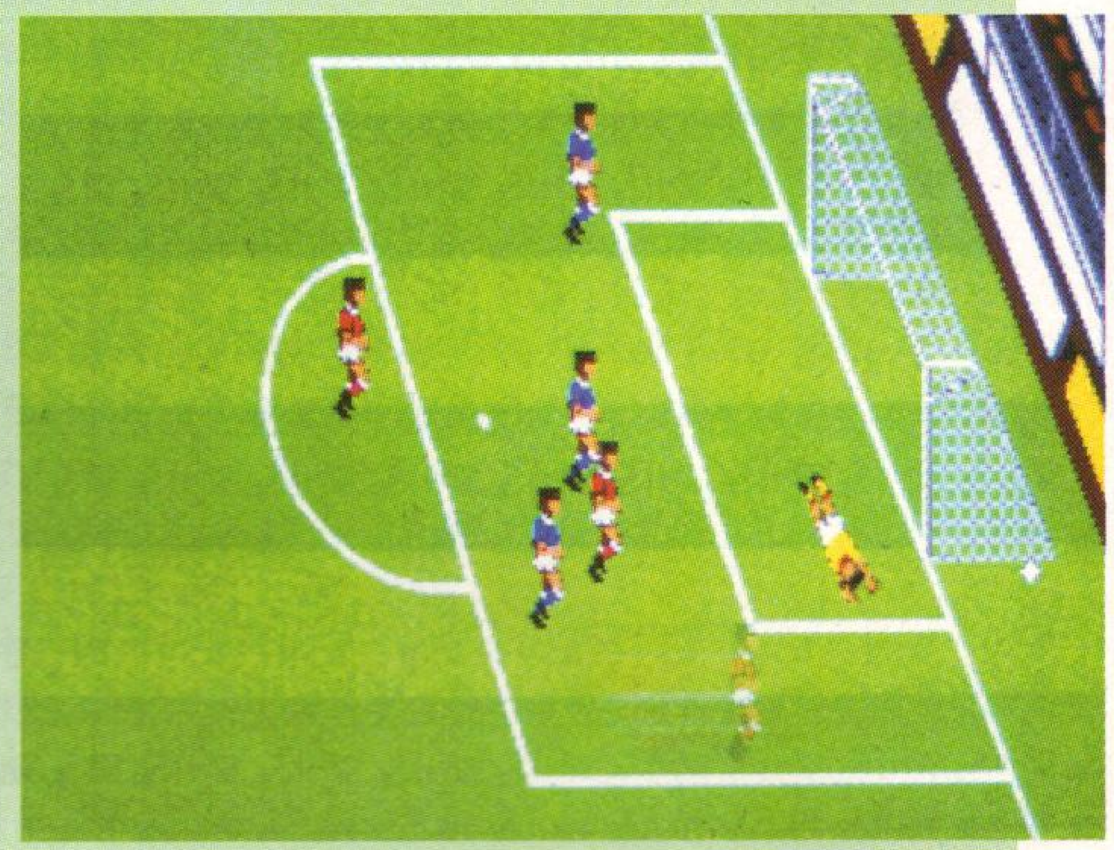
PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin Games
MS-DOS MPC ƒ 249,00/BEF. 3999
Video: SVGA (zo snel mogelijk en VESA compatibel)
Audio: Soundblaster, MIDI en Pro Audio Spectrum 16 +
Systeemeisen: 386DCX 40 mhz (486 echter aanbevolen), 2 Mb RAM, CD-ROM speler (150 Kb p/s minimaal 300 Kb p/s aangeraden), muis en harddisk.

GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER

***GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER (GSSM)* HOUDT ZICH BEZIG MET DE ZAKELIJK KANT VAN DE VOETBALWERELD. WIE DUS HOUDT VAN SNELLE ACTIE, OF LEKKER EEN BALLETJE TRAPPEN, KAN NU MAAR BETER STOPPEN MET LEZEN.**

MS-DOS



Zoals gezegd houdt *GSSM* zich alleen bezig met de zakelijk kant. Dit betekent dat u spelers moet kopen, verkopen, et cetera. Aan het begin van het seizoen speelt uw team in de vierde (laagste) divisie en heeft u een selectie met veel onervaren spelers. Hieruit moet u er dan elf uitkiezen die het veld op gaan en twee die op de bank zitten. Wanneer een wedstrijd begint ziet u eerst de sterke en zwakke punten van de tegenstander, zodat u - wanneer nodig - het eigen team nog wat kan aanpassen. Op het moment dat wedstrijd begint verschijnt een scorebord in beeld. De klok begint te lopen en regelmatig wordt een spelfragment op het scherm getoond. Na 45 minuten (rust) krijgt u de gelegenheid spelers te wisselen en kan begonnen worden met de tweede helft.

Naast competitiewedstrijden speelt u ook mee voor de beker. Vanzelfsprekend is het streven hogerop te komen en proberen de beker te winnen. Bent u kampioen van de eerste divisie geworden en heeft u de beker gewonnen, dan is het spel nog niet afgelopen. U speelt dan gewoon verder in de eerste divisie.

KOPEN/VERKOPEN

Het kopen van een speler is simpel, er hangt een lijst van alle aangeboden spelers. Hierop staat hun leeftijd, conditie en vaardigheden, positie, in welke divisie ze spelen en niet te vergeten: de prijs. U kunt iedere speler kopen zolang het budget dat toelaat. Hierbij moet u wel uitkijken wat voor spelers u koopt, want aan drie dure keepers heeft u natuurlijk weinig.
U kunt de spelers ook weer verkopen door ze op de transferlijst te plaatsen en wanneer er interesse voor die speler is verschijnt een melding in beeld.

Als u dit zo leest lijkt het misschien wel aardig, maar dat valt vies tegen. Het programma gebruikt in VGA maar 16 kleuren en de fragmenten uit de wedstrijd zijn steeds hetzelfde en ongelooflijk lomp! Gelukkig kan men deze uitzetten. Ook is het spel veel te gemakkelijk. Ik was al na zes avonden kampioen van de eerste divisie en had ik de beker gewonnen.
De muziek is redelijk, al lijken de geluidseffecten nergens naar. Nee, ik ben zondagavond weer lekker naar het 'echte werk' gaan kijken, want dit lijkt nergens op!

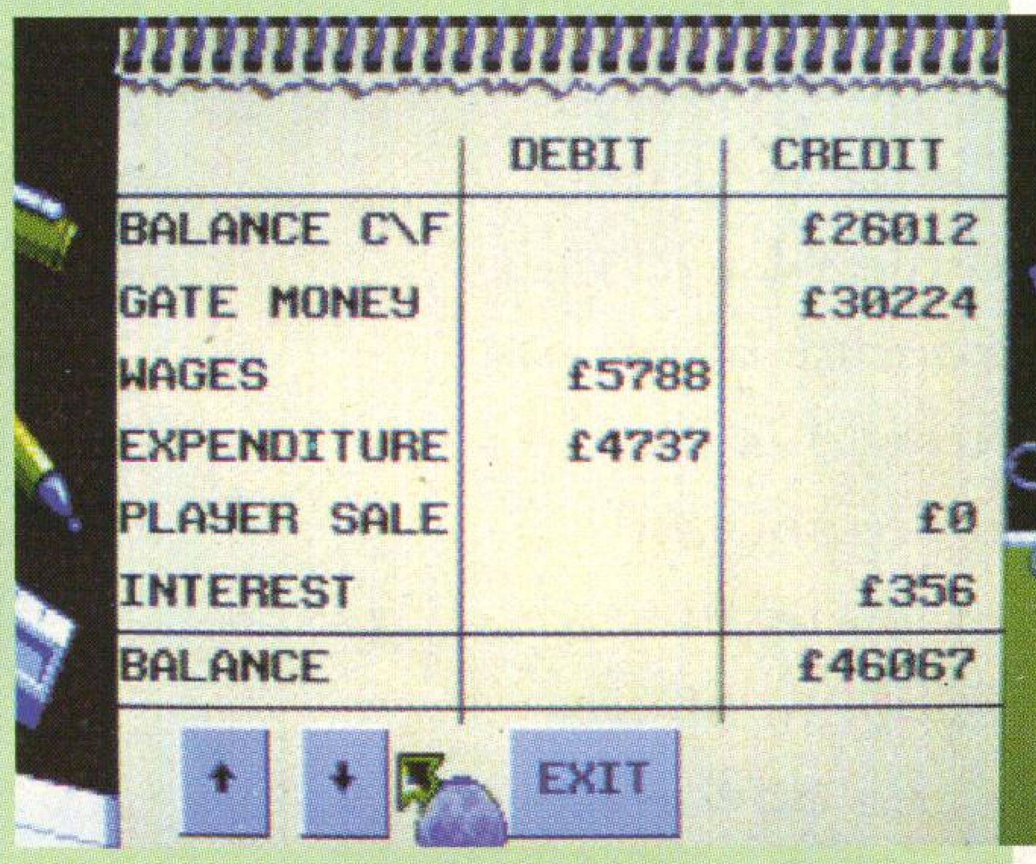
Rob van der Weerd

PRODUKTINFO

Fabrikant: Zeppelin
Amiga (1Mb): ƒ39,95 / BEF 779
Atari ST (1Mb): ƒ39,95 / BEF 779
MS-DOS: ƒ39,95 / BEF 779
Beeld: EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

AMI AST IBM

MS-DOS



De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen de antwoorden in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Goed, alweer wreed teruggeroepen uit het mooie, warme vochtige Schotland om deze drie bladzijden vol te kalken. Terwijl in Schotland nu juist de traditionele feesten zijn begonnen die het einde van de winter betekenen en die tot doel hebben de laatste restjes alcohol soldaat te maken. Laatste resten die enkel en alleen overgebleven zijn omdat vooruitziende herbergiers de vaten verstopt hadden. Maar ja, de plicht roept en er moet toch drank op de plank komen. Deze maand zag eindelijk de opvolger van *Eternam* het licht. *Shadow of the Comet* gebruikt weliswaar de zelfde interface maar het is toch een heel ander type spel. (Wel moeilijk overigens.)
Maar nog veel opzienbarender was het verschijnen van de langverwachte opvolger van Larry: *Freddy Pharkas.* Larry maakt zelf nog wel zijn opwachting in dit nieuwe spel van Larry's schepper Al Lowe, maar ik ben bang dat we met het vijfde deel uit de serie het laatste van onze grote vriend hebben gezien. Goed, eindelijk ook een oplossing van *Eternam* en in de Loopdoor de oplossing van *Spellcasting 101.* (Kunt u die ook eindelijk eens van de harddisk wissen en in de kast bij "opgelost" opbergen.) Genoeg gezeverd, aan het werk.

SPAANDERS

Waar gewerkt wordt vallen spaanders en zelfs ik, die nog nooit een dag eerlijke arbeid in zijn leven heeft vervuld, wordt er af en toe aan herinnerd dat ik feilbaar ben. Joris de Smet uit België wees mij op een aantal vergissingen die ik hierbij dan maar recht zal zetten.

In Hoog Spel 15 schrijf ik dat de 'Make Rain' spreuk gemaakt kan worden door tranen op te vangen in het theekopje dat op het Isle of Wonder te vinden is. Niets is minder waar. Men gebruikt hier de lamp voor! Ook stoorde het Joris dat ik in Hoog Spel 5 Sonny Bonds door de Cotton Cave laat lopen in plaats van de Cotton Cove. Mijn welgemeende, oprechte en nederige excuses hiervoor. Ik hoop het goed te maken door een deel van je brief te plaatsen en zelfs van een antwoord te voorzien.

KING'S QUEST VI

"Geachte Ghlen Livid,

Ook wat King's Quest 6 betreft zit ik met een klein probleempje. Ik drong door tot in het kasteel door met de Magic Paint een deur te schilderen op de achterkant van het kasteel. Ik gaf het geestje in de tweede cel de zakdoek van zijn overleden moeder. Ik ontdekte de geheime gang achter het harnas en kon daardoor een gesprek afluisteren tussen de hondewachters, kon zelfs spreken met Cassima en zag daarna Alhazred een brief schrijven. Ik kon een geheim deurtje openen, kwam in een slaapkamer terecht en vond daar een briefje met ZEBU erop. Als ik door het sleutelgat van de enig aanwezige deur daar keek zag ik een hondepatrouille dus ik kon de gang niet op. Er staat in die kamer ook nog een kist die ik niet open krijg. Als ik dan de geheime gang verliet en nog even ronddoolde ontmoette ik de hofnar Jollo in zijn kamer. Ik gaf hem de valse lamp en hij vertrok. Daarna zocht ik de schatkamer met de betoverde deur, zei 'ALI ZEBU' en ging er binnen, rommelde er wat rond en verliet ze weer. Van dan af loopt het fout. De trouwpartij begint te horen aan de muziek en plots duiken er van alle kanten wachters op. Ik wordt verplicht het deurtje naar de hogere verdieping te nemen en daar loop ik, onder programmacontrole naar de deur en gluur er eens binnen. Dan komt Saladin buitengestormd en hij bedreigt me met zijn sabel. Ik krijg 5 seconden om hem van mijn onschuld te overtuigen. Maar dat lukt me nooit en hij steekt me dan overhoop. Zo gaat het keer op keer. Ik ben het onderhand kotsbeu om Alexander herleid te zien worden tot een muntjesautomaat met een extra grote sleuf rond de hartstreek. Dus Ghlen, HELP MIJ!

In de vaste hoop dat u deze maal mijn beslist niet onnozele vragen zult beantwoorden, groet ik u nog,

De groeten. De Smet, Joris."

Beste de Smet, Joris. Vragen worden niet beantwoord op het criterium van hun nozelheid. Soms is onnozel beter dan nozel, soms andersom. Maar omdat je mij zo subtiel op mijn eerdere fouten hebt gewezen wil ik bij deze die dienst retourneren. Eigenlijk is het zo klaar als een klontje als je je eigen brief nog eens leest. Het enige onduidelijke is de kist die je niet open krijgt.... Nu is het Engelse woord voor loper skeleton key. En skeletten ben je inmiddels tegengekomen, getuige het feit dat je ook de zakdoek hebt.
In de kist vindt je dan het antwoord op al je vragen.
P.S. het is overigens verstandig om de dame die je hart heeft gestolen ook goed te bewapenen. Je weet maar nooit wanneer je zin hebt in een appeltje en je haar wilt vragen om dat even voor je te schillen met haar zakmes. Tenslotte is het niet zo'n goed idee om Jollo de verkeerde lamp te geven. Het idee is dat je hem de goede lamp moet geven. Om te weten welke dat is hoef je eigenlijk alleen maar even voor dood te spelen in de lommerd. (En met die trouwe hondeblik in je ogen en dat natte neusje mag dat geen probleem zijn. Braaf Fido, drink je drankje en ga doodliggen.)

"Beste Ghlen Livid,

Ik zit vast in King's Quest 6. Ik zit vast in de catacomben, twee deuren slaan dicht en de muur komt naar beneden. Toen gooide ik de schedel ertussen maar die brak. Wat moet ik er tussen gooien en waar kan ik dat vinden? Of wat moet ik doen om de muur te stoppen?

PS Wat moet ik in de oren van de dwerg op het Isle of Wonder doen?

Vriendelijke groeten,
Jochem Liem."

Beste Jochem het antwoord is gelukkig eenvoudiger dan de vraag. Je was al een heel end op weg. De schedel breekt, maar een wat steviger stuk steen zou wel eens een oplossing kunnen zijn. Als je een beetje rondloopt in de catacomben vind je dat vanzelf.
P.S. Je hoeft de dwerg niets in zijn oren te stoppen. Als je bijvoorbeeld een nachtegaal na zou doen, dan zou je hem ook wel kunnen foppen.
(Met dank aan Jan Laureyns die keurig zijn belofte heeft gehouden en mij de hele en volledige oplossing van King's Quest VI heeft toegestuurd.)

ETERNAM

Eindelijk heb ik dan de oplossing van dit toch wel heel leuke spel van Infogrames. Al een aantal maanden krijg ik brieven die allemaal ongeveer gelijke strekking hebben als de navolgende.

"Geachte Hoog Spel,

In het uitstekende spel Eternam ben ik al doorgedrongen tot in de piramyde, die nogal wat venijnige valletjes bevat (al eens een reuzenschorpioen tegengekomen, of een gezellige reuzenwesp?). Enfin daar ben ik dus al doorheen gekomen en ik heb een paar gekleurde (geel, blauw, oranje) beeldjes geleend die ik, zoals op het plan aangeduid is, in de juiste deuropeningen gezet heb. Ik verwachtte dus dat er iets ging instorten of opengaan maar het enige dat er gebeurde was absoluut helemaal NIETS. Is dit de bedoeling of ben ik iets vergeten? Wat moet er eigenlijk gebeuren in de piramyde?

Met vriendelijke groeten,

Bert Debleser"

Geachte Bert, de idee hier is om het licht te volgen. Het plaatsen van beelden is niet genoeg. Als het goed is heb je inmiddels een aardige verzameling glasscherven opgebouwd. Deze moet je gebruiken om een lichtstraal door de piramyde heen te sturen. (Leg in ieder geval een stuk spiegel op elk kruis dat je tegenkomt.) Als je vanuit de kamer waar je de beeldjes hebt geplaatst noord, oost, noord, west, west, west, zuid en oost gaat, kun je daar weer een scherf gebruiken. Volg die lichtstraal ook weer enzovoort, enzovoort. Als het je allemaal gelukt is ben je net halverwege het spel, dus ga zo door.

ALONE IN THE DARK

Weinig spellen is het gegeven om mij kippevel te bezorgen, maar dit spel van Infogrames kwam toch een heel eind. Het is lang niet zo eenvoudig als je op het eerste gezicht zou denken. Hier een van de brieven die over dit spel handelen.

"Beste redactie, beste Ghlen,

Als ik met het spel "Alone in the Dark" de pijlen heb gepakt in de conservatory dan komen de spinnen op mij af. Hoe kan ik ze weg krijgen?

Met vriendelijke groeten,

Edwin Drost, Harlingen"

Beste Edwin uit Harlingen, de bedoeling is eigenlijk dat je het vechten zoveel mogelijk moet vermijden en dat je je intelligentie gebruikt om het spel op te lossen. Zo kun je op zolder bijvoorbeeld de kast voor het raam schuiven en de kist op het luik. Ook de spinnen hoef je niet aan te vallen. De zombies in de nabijgelegen kamer zitten gewoon op hun soep te wachten en de andere zombies willen nu eindelijk hun dansje wel eens af maken. Soms moet je wel vechten, maar eerlijkheid hoeft hier absoluut geen rol te spelen. Liever een welgemikt schot met een geweer dan het risico lopen om dood te gaan. Alleen de piraat moet je met zijn eigen wapen verslaan.
Voor de mensen die al wat verder zijn met dit spel nog een hint. Het is natuurlijk nooit acceptabel dat een boom met vuur gooit. Gooi dus gewoon met vuur terug dat zal hem dan wel leren!
Oké, nog eentje dan; sigaren kunnen niet tegen water en een paarse bibliothecaresse kan niet tegen een kromzwaard.
Ik hoop dat dit weer een aantal van jullie dichter bij de voordeur brengt.

DRACULA THE UNDEAD

Nog al iemand die zo oplettend is om te melden dat ergens een foutje in onze informatie is geslopen. Deze keer gelukkig niet bij mij, maar bij mijn collega Jan-Willem van Riet. Bij zijn bespreking van dit spel schreef hij dat de speler de rol van Von Helsing speelt, maar dat is niet waar. De speler speelt Jonathan Harker. Dank je wel Joachim Butterman, maar vooral bedankt voor de oplossing van dit mooie spel op de Atari Lynx.

"Beste Ghlen,

Ik zit muur en muurvast in Dracula op de Lynx. En zo te horen ben ik niet de enige. Na uren en uren Lynxen en al tientallen malen leeggezogen te zijn in de kerkers door Dracula omdat hij wakker is geworden van de lamp die ik bij me heb, ben ik twee dingen tegengekomen die ik nogal vreemd vind. Ik weet niet wat ik er mee moet doen.

1) **Hoe krijg ik de deur open in de Southwing, die volgens Jonathan alleen maar open te breken is?**

2) **Wat moet ik met het paard doen in de kerkers van Dracula? Of hoe krijg ik het weg of misschien zelfs wel dood?**

Ik hoop dat u mij met deze kwellende vragen kunt helpen, want de Lynx uit het raam gooien is ook niet de oplossing denk ik. (of wel?)

Met vriendelijke groeten,

Ian Hoogeboom uit Oudenbosch."

Beste Ian, eigenlijk heb je zelf al twee van je drie vragen beantwoord. Als Dracula telkens wakker wordt van je lamp, moet je die lamp dan misschien niet wat minder fel zetten? En als Jonathan zegt dat de deur in de South Wing alleen maar open te breken is, dan moet je hem misschien maar openbreken. Een idee is om daar dan een breekijzer voor te gebruiken. Waar je dat dan vindt? Goed zoeken Ian, goed zoeken. Tenslotte houden we nog het paard over. Ach als je daar nu niets mee kunt, dan komt dat vast later wel. Oh ja, het is niet onverstandig om je notitieboekje veel te gebruiken, bijvoorbeeld elke keer als je iets gedaan hebt.

SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION

Onlangs verschenen bij Sierra, stromen hier al de vragen binnen. Zou het ze dan eindelijk gelukt zijn om een moeilijke aflevering van *Space Quest* te maken? Ik wil in deze aflevering nog niet al te ver ingaan op dit spel, maar de meeste briefschrijvers hebben dat ook niet nodig, getuige deze brief.

"Beste Ghlen,

Ik zou graag iets willen weten over een Sierra adventure waar ik hopeloos in vast zit. In Space Quest 5 ben ik op de planeet Kiz Urazgubi en wordt achterna gezeten door een of andere robot. Op de planeet zelf heb ik al een stok en een banaan gevonden. Maar wat moet ik doen. En hoe kan ik het groene vogelachtige schip terug zichtbaar krijgen?

Dank bij voorbaat

Hoogachtend,

Mario Vanden Berghe, Wambeek, België"

Beste Mario, het antwoord op je vraag is niet zo heel moeilijk. Je hebt tenslotte een banaan bij je. En wat doe je met een banaan als je van iemand af wilt? Wel eens een lachfilm gezien? Maar je moet wel eerst even de juiste situatie scheppen. En wat is nou een betere sfeermaker voor een vrouwelijke robot als een man vermomd als holle boomstam? Trouwens wat ook maar heel weinig mensen schijnen te weten is dat SQ 5 heel realistisch is. Zo moet je bijvoorbeeld al helemaal in het begin goed afkijken bij je buurman om je test goed in te vullen. (Je haal hem altijd, maar je krijgt er anders geen punten voor.)

GOBLIINS II

Een groot aantal brieven kreeg ik over dit grappige spel. Verbazingwekkend genoeg hadden ze vrijwel allemaal hetzelfde raadsel als onderwerp.

"Weledele heer Ghlen Livid,

Mijn naam is Fingus en mijn beste vriend heet Winkle. Wij zitten nogal vast in het adventure Gobliins 2. Wij zijn namelijk in level 2 voor de klokkenmaker. Nu heb ik met mijn steen de oranje bal helemaal rechts er af geknikkerd en nu pakt een klein jongetje de bal (de smiecht!). Ik heb ook het melodietje door de klok laten gaan maar er gebeurt niets. Help mij alstublieft want ik heb geen zin meer hier nog langer te overnachten. De groeten van Fingus, en van Winkle niet.

Fingus en Winkle, in opdracht Owen Knoote, Voorburg"

Welgeschapen en gestrenggeboren heren Fingus en Winkle. Hoogst verontwaardigd was ik toen ik las dat een klein jongetje (de smiecht!) uw bal had gestolen. Mij dunkt dat de heer Winkle met hem mee moet lopen het huis in. Heeft hij dan de ootmoed om ergens anders te verschijnen, dan lijkt mij, heer Fingus, dat u het bovenste huis ter rechterzijde dient te inspecteren. Naar mijn gerede overtuiging levert dat zeker resultaat op en heeft u de aterling bij het oor voor u bingo kunt zeggen.
Daarna is het zondermeer een aardige geste om deze bal af te staan aan de man die hem zo node heeft om er een punt mee te kunnen drukken. Tenslotte moet u deze bal toch ook straffen voor zijn eigenzinnige, nee welhaast eigengereide gedrag. Sla hem bijvoorbeeld met iets van een hoofd om uw grote - maar daarom niet minder terechte - woede bot te vieren. In de heilige overtuiging dat meester Tom u na het tonen van deze stoutmoedigheid en standvastigheid u te woord zal willen staan, nee zelfs zal willen belonen met een kleinigheid uit de goedheid van zijn hart,

Verblijf ik,

Ghlen Livid.

LOOPDOOR:
SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS!

Goed de Loopdoor van deze maand is van een van de allerpopulairste tekstavonturen van de voorbije drie jaren. (Dat zal toch niet te maken hebben met de slechte grappen en de goedkope sex?) Nadat het spel verschenen was, ben ik overspoeld met vragen over de magische surfplank, het eiland waar de tijd terugloopt en het eiland waar de mensen zijn veranderd in voorwerpen. Maar verreweg de meeste vragen heb ik gehad over de laatste drie handelingen die moeten worden verricht. Goed iedereen weet nu dat het gaat om: *Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls.* (Als je de titel van deze alinea had gelezen dan was daar ook al een sterke aanwijzing in te vinden dat het over dit spel ging!) Misschien nog even een interessant feitje, de titel slaat op het Amerikaanse schoolsysteem. Daar wordt een vak aangeduid met een cijfer, waarbij het eerste cijfer staat voor het jaar waar je in zit. Het tweede cijfer geeft dan het trimester aan. Dus 101 staat voor eerste jaar, eerste trimester. Maar goed, nu gaan we dan echt beginnen.

Open desk, get all, n, open door, move potty, get spider, open grate, d, move rock, get key, push beancounter, get key, unlock shed with key, open door, in, get all, wear overalls, out, e, stand in line, wait, wait, wait.

Hier moet een aantal nummers worden ingevuld die je krijgt als kopieerbeveiliging. Eenmaal hier voorbij gaat het avontuur verder op de universiteit. Het volgende stuk bestaat voornamelijk uit het volgen van lessen en het opvolgen van advies. Daarom wordt het verder niet van commentaar voorzien totdat de echte ellende begint.

E, sit, naughty, wait, Again, (dit is dus wel heel natuurgetrouw dit soort lessen...) u, get book, d, ne, sw, sit, wait, wait, Again, sw, n, sw, ne, nw, se, wait, wait, wait, sw, l, get box, open box, ne, nw, wait, yes, s, e, kiss girl, lie down, nuzzle , search girl, get key, sleep, get all, read note, w, sw, unlock door with embossed key, open door, nw, get all, se, e, ne, sit, open box, wait, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, Again, cast bip, Again, wait, Again, Again, Again, Again, Again, u, cast skonn on bust.

Yep, dat was het idee van de Skonn spreuk. Toch een andere buste dan zo ongeveer iedereen dacht... Maar goed, verder in de bibliotheek.

U, get all, open box, d, d, sit, wait, wait, Again, wait, sw, n, get paper, nw, se, w, wait, Again, Again, Again, Again, Again, e, s, wait, wait, e, wait, l, wait, w, u, eat potatoes, yes, drink wine, drink wine, kiss woman, fuck girl.

Ben je nou niet blij dat je de naughty mode hebt aangezet, anders zat je nu thee met haar te drinken en over het weer te babbelen. En het bijbehorende plaatje was ook niet echt sensationeel geweest met het hooggesloten gewaad dat minimaal twaalf lagen ondergoed verborg. Nee, dan is de naughty mode toch heel wat aangenamer.

E, wait, wait, wait, wait, sleep, get all, w, ne, sit, wait, wait, Again, wait, wait, get spellbook, l, get map, get all, cast frimp on trapdoor, open, trapdoor, d, se, s, e, e, sw, w, s, w, w, d, get box, open box, u, n, n, n, n, e, u, e, sit, cast gub on tree, cast zem on me, s, kill dragon with sword, cast vai on ivy, u, pull lever, untie girl, open trapdoor, w, sw, u, cast dispar on board, get board, get box, open box, out, sw, put board in water, turn left dial to 6, Turn right dial to tick, Get on board, Press button, Wait, Wait, e.

Hoofdstuk 3 begint hier op het eiland van de spelling bee's. Het idee is dat je uitzoekt welke naam hoort bij welk begrip. Hiervoor moet je heel behoorlijk Engels spreken, maar als je de volgorde aanhoudt zoals hier gegeven, moet je een heel eind komen.

get all, w, cast kabbul on blaise, cast kabbul on charlie, cast kabbul on bernie, cast kabbul on charlotte, n, cast kabbul on wolfgang, cast kabbul on leif, cast kabbul on robin, cast kabbul on ernest, cast kabbul on gail, cast kabbul on dawn, cast kabbul on woodrow, s, s, cast kabbul on brooke, cast kabbul on bridgitte, cast kabbul on sandford, cast kabbul on clifford, cast kabbul on rod, cast kabbul on barb, cast kabbul on matt, n, cast kabbul on belle, cast kabbul on mikey, cast kabbul on jack, cast kabbul on dolly, cast kabbul on carmen, cast kabbul on peg, cast kabbul on jim, w, e, open safe, get all, cast kabbul on wilhelm, cast kabbul on willie, cast kabbul on wilma, cast kabbul on wilbur, cast kabbul on william, cast kabbul on wilton, cast kabbul on will, cast kabbul on jules, cast kabbul on adlai, cast kabbul on penny, cast kabbul on buck, cast kabbul on kitty, cast kabbul on nicholas, cast kabbul on pierre, cast kabbul on adam, cast kabbul on ty, e, get all, cast kabbul on stu, cast kabbul on patty, cast kabbul on frank, cast kabbul on waldo, cast kabbul on ricky, cast kabbul on sherry, cast kabbul on pat, u, cast kabbul on kermit, cast kabbul on knute, get all, cast kabbul on tom, cast kabbul on teddy, cast kabbul on bunny, cast kabbul on bill, cast kabbul on bo, d, w, d, cast kabbul on goldie, cast kabbul on lucy, cast kabbul on lacey, cast kabbul on betty, cast kabbul on gabby, cast kabbul on daisy, cast kabbul on connie, cast kabbul on archie, cast kabbul on hardy, cast kabbul on dusty, e, cast kabbul on laurie, cast kabbul on lucille, cast kabbul on lulu, cast kabbul on gaylord, cast kabbul on bobby, cast kabbul on billy, sw, cast kabbul on melody, cast kabbul on winnie, cast kabbul on cy, cast kabbul on humphrey, cast kabbul on blair, cast kabbul on carol, cast kabbul on mike, cast kabbul on noel, n, u, w, w, cast kabbul on ashby, read sign, enter board, turn left dial to 4, turn right dial to pig, press button, wait, wait, wait.

Hoofdstuk 4 is het eiland waar alles achteruit gebeurt. Niet zo'n heel moeilijk stuk, maar één typefoutje en je moet opnieuw beginnen, dus regelmatig opslaan is hier zonder meer handig.

Get on the surfboard, drop waybread, s, sw, jump out window, wait, wait, get in small mudbath, get in medium mudbath, get in large mudbath, u, eat small waybread, eat medium waybread, eat large waybread, fuck small concubine, fuck medium concubine, fuck large concubine, in, open door, read sign, nw, examine pedestal, n, give bunderot to director, get off surfboard, open box, turn left dial to 8, turn right dial to slug, press button, wait, wait, wait.

Slug 8 is het eiland van de amazones. Het grootste gevaar hier is doodgaan aan een overdaad van attentie (ahem) van de dames (ahem).

Sw, s, get all, n, w, fuck girl, open chest, get shoes, cast frimp on bed (ja simpel hè als je eraan denkt), get bonnet, u, open closet, get gown, remove cloak, wear gown, wear shoes, wear lipstick, wear bonnet, open door, u, e, ne, get on board, turn left dial to 14, turn right dial to bat, remove gown, get spellbook, wear cloak, get all, press button, wait, wait, wait, wait, wait.

De *S101* versie van een McDonalds drive-in. Als je goed hebt opgelet op school is dit een aardig voorbeeld van de zeven stadia die een restaurant moet doorlopen. Maar goed, door met de Loopdoor.

Get box, n, read menu, order shark, wait, cast bunderot on shark, get box, open box, get on board, cast majjello on right dial, cast majjello on map, turn right dial to boa, turn left dial to 10, press button, wait, wait, wait.

Volgende halte is het eiland der goden. Goed dat je op school hebt gehoord wie wie is op dit eiland zodat je geen sociale blunders hoeft te maken hier...

Unlock island with big key, n, n, w, hide behind curtain, wait, wait, wait, wait, step out, kiss girl, fuck girl, get box, open box, cast gweek on dump, cast bunderot on dump, get box, s, s, s, enter board, turn left dial to 13, turn right dial to pig, press button, wait, wait, wait.

En dan nu de grote finale met de twee raadsels die hele volksstammen uit hun slaap hebben gehouden. Hoe ga ik met zijn tweeëen op drie kruizen staan en hoe laat ik de walvis poepen voordat de wereld vergaat. (Een belangrijke vraag die de meeste filosofen al jaren bezig houdt.)

Open box, cast goberduna on monster, e, cast gub on tree, cast zem on me, s, kill dragon with sword, cast vai on ivy, u, pull lever, untie girl, get purse, open purse, open trapdoor, d, ask lola to stand on gold x, cast kabul on art, ask art to stand on silver x, step on bronze x, w, w, wait, wait, wait, give popular book to rottenwood, cast blubba, burn spellbook, open box en voilà dat was het dus. De walvis poept het hele apparaat onder en Joey verdwijnt in de annalen (letterlijk en figuurlijk) van de fantasy tekstavonturen. Gelukkig mag je in *Spellcasting 201* je krachten weer botvieren op nietsvermoedende dames en meisjes en, en, en.... Oeps daar ging de fantasie even aan de loop met het gezonde verstand.

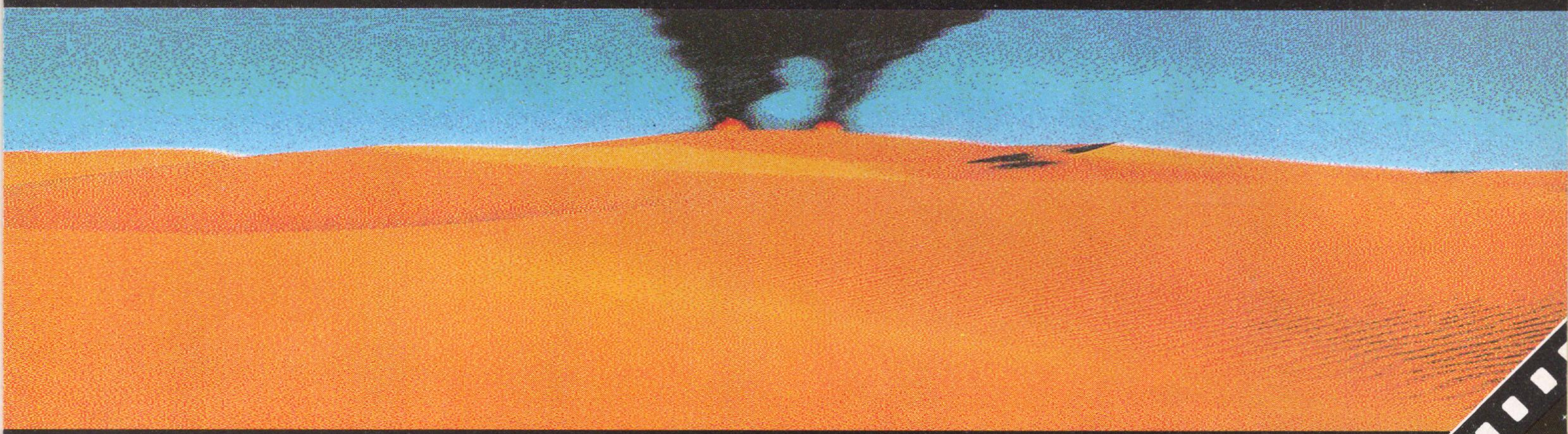
Maar goed, aan alles komt een eind en dus ook aan deze Queeste. Ik zou voor de volgende keer wel geïnteresseerd zijn in een oplossing van *Shadow of the Comet.* Voor de meesten van jullie zal de zomervakantie er inmiddels wel aankomen dus Hasta la Vista zoals wij Schotten graag zeggen tegen onze schapen en maak er wat van daar in al die warme landen.

Queestze en probeer in de vakantie elke dag minstens een kwartier niet achter de computer te zitten. (Desnoods om de dag.)

Ghlen Livid

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS



BRANDEND ZAND PRIJSVRAAG

Zo hoog zal het niet lopen, makkelijk is deze Dune II prijsvraag zeker niet! Maar de prijzen zijn er dan ook naar!

EERSTE PRIJS: ƒ 500,00 Virgin computerspellen plus T-Shirt • TWEEDE t/m VIJFDE PRIJS: DUNE II computerspel plus T-shirt ZESDE t/m TWINTIGSTE PRIJS: Virgin T-Shirt

Vraag 1: Wat is het voornaamste exportmiddel van de planeet Dune?
a. zout • b. spijs • c. goud

Vraag 2: Wat is de oorspronkelijke naam van Dune?
a. Arrakis • b. Fiorina • c. Melcheus

Vraag 3: Welke monsters herbergt de planeet?
a. dinosaurussen • b. zandwormen • c. reuzespinnen

Vraag 4: Wie heeft de Dune-boeken geschreven?
a. Larry Niven • b. Isaac Asimov • c. Frank Herbert

Vraag 5: De film Dune is gemaakt door:
a. David Lynch • b. Kevin Costner • c. Michael Douglas

Vraag 6: Het spel Dune II is gemaakt door:
a. Sierra • b. Ocean • c. Westwood

Stuur uw antwoorden voor 15 augustus 1993 naar:
Hoog Spel - Dune II prijsvraag, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam

De prijzen werden ter beschikking gesteld door Virgin Games Frankrijk.



Westwood STUDIOS

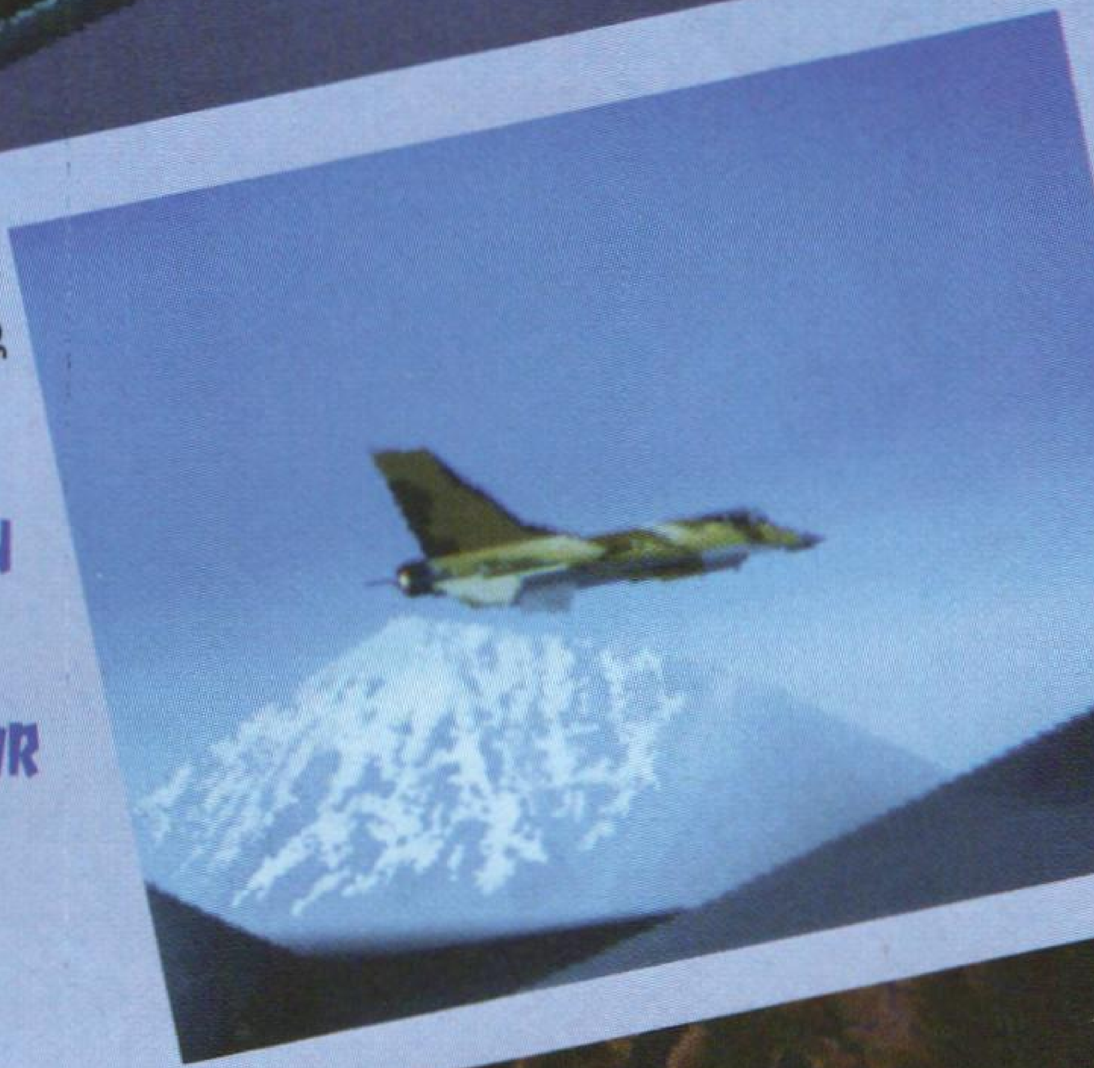
Virgin GAMES

STRIKE COMMANDER

BIJ DE ONTWIKKELING VAN STRIKE COMMANDER STONDEN TWEE DOELSTELLINGEN VOOROP. ALLEREERST ZOUDEN DE GRAFISCHE BEELDEN ANDERE FLIGHTSIMULATORS MOETEN OVERTREFFEN EN TEN TWEEDE MOEST HET EEN SPANNEND AVONTUUR WORDEN.



MS-DOS



MS-DOS

TECHNIEKEN

Voor wat betreft de grafische beelden heeft men gebruik gemaakt van gouraund shading en texture mapping. Dit zijn grafische technieken die ook worden gebruikt in militaire flightsimulators, welke een realistisch 3 dimensionaal beeld geven en een vermogen kosten.
Het vliegen van een F-16 door de canyon is dan ook dusdanig natuurgetrouw dat men werkelijk het idee krijgt tussen de bergen te vliegen. Ook tijdens onderscheppingsvluchten zijn de beelden van goede kwaliteit. Zeker wanneer u in de trainingsmissies een 'Bear' of 'Fulcrum' het leven zuur probeert te maken. Daarnaast is het spel voor wat betreft het avontuur van goede inhoud en vliegt u met een squadron de hele wereld rond om opdrachten te vervullen.

VOORBEREIDING

Tijdens het installeren van *Strike Commander* heeft u alle tijd een kopje koffie te drinken want nadat de inhoud van acht diskettes op de harde schijf is overgezet treedt er een 'map generator' in werking die twaalf wereldgebieden in gaat scannen.
Wanneer het geheel geïnstalleerd is vraagt dat wel 35 Mb van de harddisk. Daarnaast is er ook nog een mogelijkheid een *Speech Pack* toe te voegen, hetgeen nog eens zo'n 7 Mb kost.

Na de intro komt u in een menu waarin u onder andere kunt kiezen uit direct het spel spelen of eerst wat trainingsmissies vliegen. Daarnaast is er in dit menu ook een mogelijkheid om via de 'object viewer' de verschillende vliegtuigen en gronddoelen nader te bestuderen. Wanneer u bijvoorbeeld een Su-27 Flanker selecteert is het mogelijk hierop in te zoomen en te roteren zodat men een goed beeld krijgt van deze mogelijke tegenstander.



MS-DOS



MS-DOS

GEFENING BAART KUNST

Kiest u voor trainingsmissies, wat wel wenselijk is voordat u met het daadwerkelijke spel begint, dan volgt een optie waarin gronddoelen of luchtgevechten kunnen worden geselecteerd.
Bij de optie gronddoelen (search and destroy) is het een kwestie van de navigatiemap raadplegen tijdens de vlucht en via de automatische piloot vliegt men naar een doel dat met diverse wapens kan worden aangevallen. In een luchtgevecht (Dogfight missions) zijn er mogelijkheden om verschillende kisten te selecteren zodat men zich optimaal kan bekwamen in air-to-air combat.
Het is in het begin dan ook verstandiger een wat minder manoeuvreerbaar vliegtuig te kiezen (bijvoorbeeld een 747 Jumbo) en later de wat snellere jets achter hun staart te gaan zitten.
Daarnaast is het mogelijk de vlieghoogte en de bekwaamheid van de tegenstander in te stellen.

Aan bewapening zal het niet liggen want in de trainingsmodus heeft u een grote verscheidenheid aan wapens tot uw beschikking.

LICHT, CAMERA, ACTIE!

Tijdens het vliegen bestaat de mogelijkheid om, via het configuratiescherm, verschillende zaken zodanig naar uw hand te zetten dat u maar weinig ontgaat. Zo bestaan er verschillende camera-instellingen. Met de 'weapon camera' kan een afgevuurde raket worden gevolgd en door te kiezen voor 'victim view' kunt u waarnemen wat de effecten van het afgevuurde projectiel zijn de tegenstander.
Bij de 'mode flight' is er de 'panning control' zodat u via het toetsenbord of de joystick uit de cockpit naar buiten kunt kijken. Dit is zeker handig om te kijken waar de wingman of de tegenstander zich bevindt.

In het cockpit scherm zijn diverse zaken te veranderen die betrekking hebben op de Head Up Display (HUD) en de Airborne Intercept Radar (AI radar). Zo kan men via dit scherm de radar onderscheid laten maken tussen mede- en tegenstanders. Een soort Identify Friend or Foe (IFF) dus.
Of u kunt kiezen voor een 360 graden radar welke alle doelen rondom de eigen kist in de gaten houdt. Naast een AI-radar kunt u deze radar selecteren voor gronddoelen en bestaat er nog een aantal multifunction displays (MFDS).

DISPLAYS

Allereerst een 'Weapons Display' waarbij u een overzicht krijgt omtrent de status van de wapens en waarbij u tevens een wapen selecteert. Dan is er nog een 'Damage Display' en een 'Gun Camera View' waarbij men de vijand, wanneer die is geselecteerd, goed in het oog kan houden. Er is ook gedacht aan een communicatie display zodat u rechtstreeks contact heeft met uw wingman. Wanneer u de apart te koop zijnde *Speech Pack* installeert, gebeurt dit door middel van spraak, anders verloopt dit via in beeld geschreven tekst.
Tenslotte zijn er een 'Threat Warning Indicator' en twee waarschuwingslichtjes voor radar- en infra-rood aanstraling.
Met behulp van de diverse functietoetsen kunt u verschillende camera's in- en uitschakelen en heeft men alle functies onder controle.
Denkt u het vliegen onder de knie te hebben, dan wordt het tijd om het daadwerkelijke spel te gaan spelen.



STRIKE COMMANDER

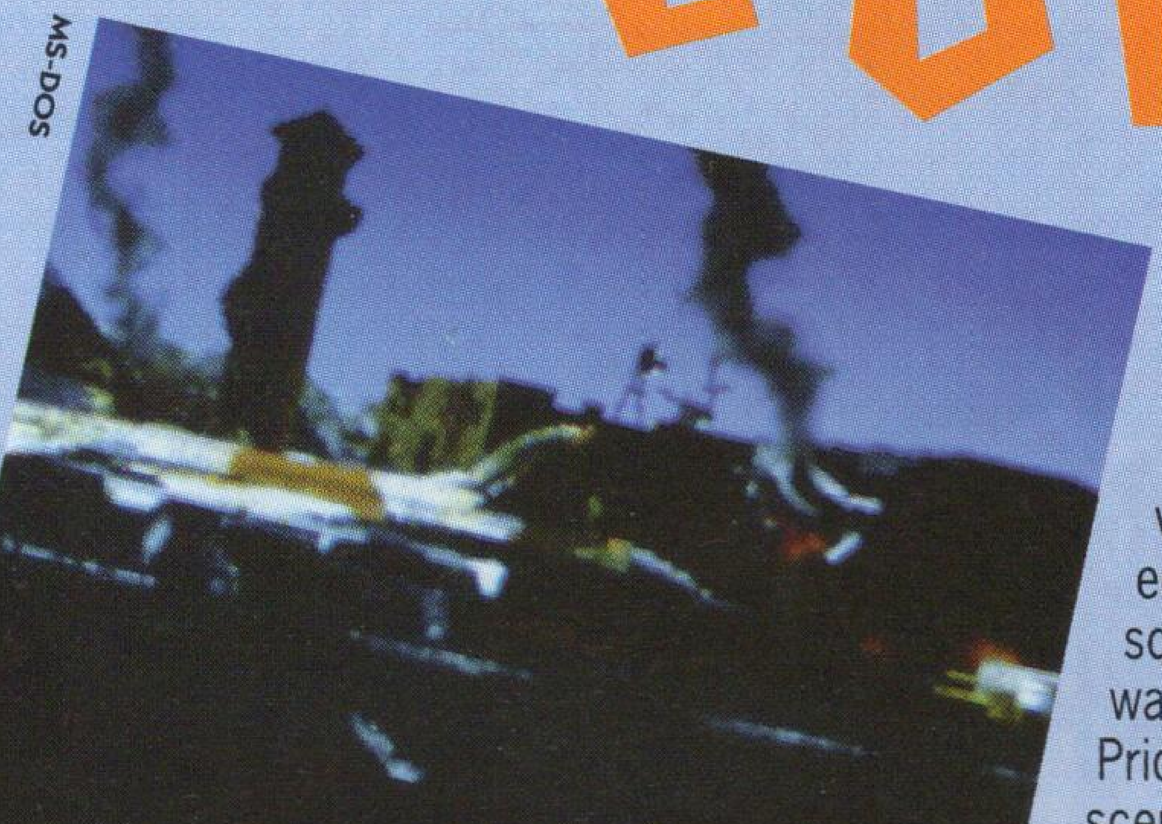


THE WILDCATS

Het is het jaar 2011 en de wereld is door allerlei oorzaken in rep en roer. Het GOS is uiteengevallen en de Arabische wereld heeft stelling genomen tegen het westen. Dit uit zich vooral door de oliekraan dicht te draaien, waardoor er grote olietekorten zijn ontstaan. Het terrorisme neemt hand over hand toe, kortom kommer en kwel.
Het squadron waar u tot toe bent getreden luistert naar de fraaie naam The Wildcats en heeft als thuisbasis The Lair in Istanbul. Vanuit deze basis worden diverse opdrachten uitgevoerd om daar waar nodig is in te grijpen. Zo zal de eerste missie met uw F-16 plaats vinden in Mauritanië. Voordat u daadwerkelijk wordt uitgezonden bevindt u zich in een hangar waar u kunt praten met verschillende andere Wildcats. Tevens is er een mogelijkheid om van gedachten te wisselen met een zekere Virgil die het financiële beheer over het squadron voert. Na wat informatie te hebben ingewonnen bij de diverse squadronleden vertrekt u naar Mauritanië.

Eenmaal aangekomen in Afrika wordt u ingelicht omtrent de situatie en zult u daar verschillende missies moeten gaan uitvoeren. Het vervelende is dat de wapens waarover de Wildcats voor hun F-16 beschikken maar van beperkte aard zijn. Zo is er wel een AIM-9J air-to-air missile maar geen verbeterde AIM-9M versie. Dit komt mede door de financiële status van het squadron. Later zal blijken, wanneer er genoeg succesvolle missies zijn gevlogen en de opdrachtgevers hebben betaald, dat de financiën van de Wildcats met sprongen omhoog zullen gaan. Dit is natuurlijk weer van invloed op de bewapening die dan kan worden aangekocht.
Eenmaal terug op de thuisbasis zijn er weer verschillende mogelijkheden. Zo kan blijken dat er op de vliegbasis geen andere opdracht beschikbaar is, zodat u zonder werk zit. Het wordt dan tijd om de plaatselijke kroeg te bezoeken. Daar aangekomen raakt u in gesprek met de Fixers. Dit zijn tussenpersonen die weer in opdracht werken voor mensen die veel geld en macht bezitten. Via de Fixers komt u dan weer aan een volgende opdracht ergens op Aarde.

Er kunnen tussen de squadronleden onderling ook wat onenigheden ontstaan. Zo bleek dat tijdens een missie een van de leden van het squadron het niet zo nauw nam met de 'rules of engagement'. Het resultaat was dat ze na de missie onder uit de pan kreeg van de squadron commander en ze vertrok naar een ander squadron waar Jean-Paul Prideaux de scepter zwaaide. Deze Jean-Paul is de eigenlijke oprichter van het squadron maar door onenigheid met de huidige squadron commander James Stern zijn zij uit elkaar gegaan.
Wanneer u verder in het spel komt en uw resultaten zijn in stijgende lijn, dan moet u zich ook gaan bezighouden met het aankopen van wapens en de financiële afwikkeling hiervan.



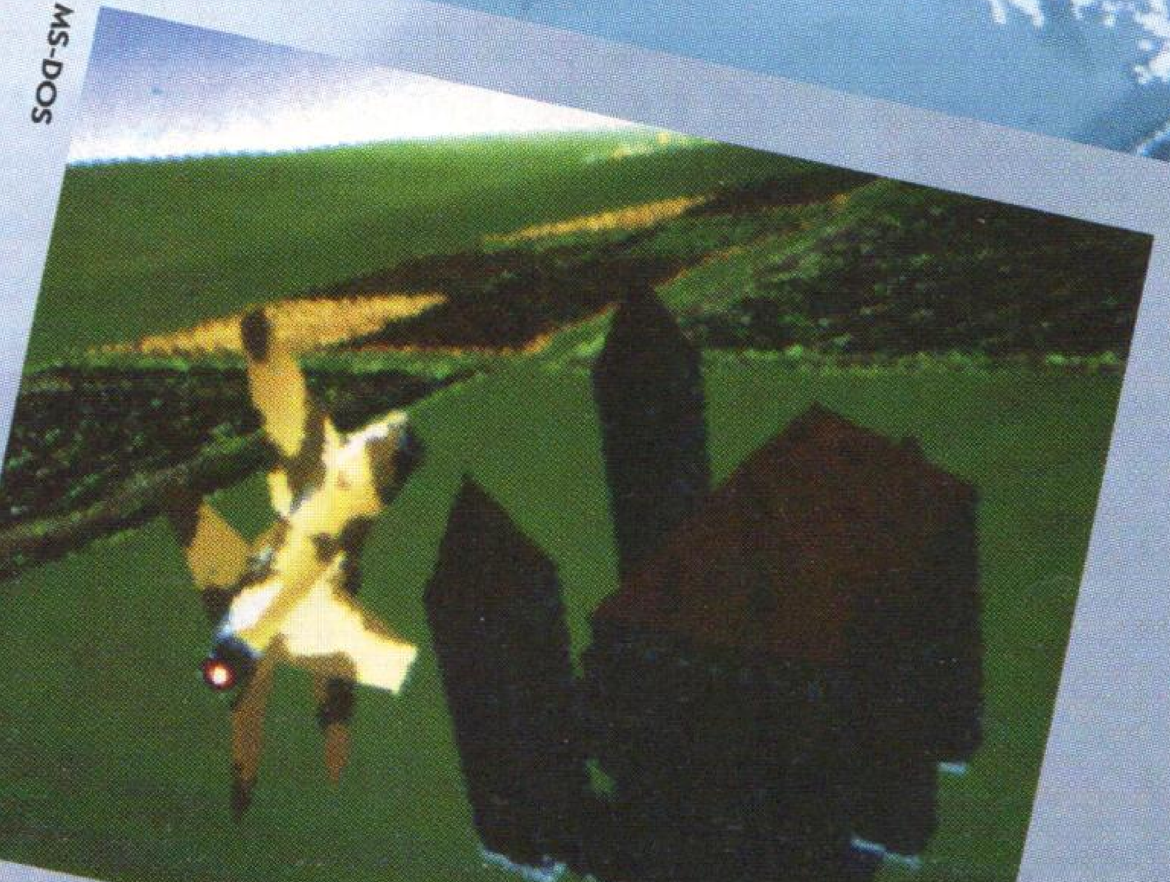
MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS

***Strike Commander* is meer dan alleen een flightsimulator. Er is twee jaar aan gewerkt om het gewenste resultaat te verkrijgen en naar mijn mening is al deze moeite niet voor niets geweest.**
Maar men moet zich wel beseffen dat dit boeiende avontuur enorm veel ruimte gaat kosten op de harde schrijf. Dan spreken we nog niet van de installatie van het *Speech Pack* dat 7 Mb vreet en maar magertjes uit de verf komt. Men zou toch mogen verwachten dat wanneer de opdrachten die tussen de missies in verstrekt worden door middel van spraak worden weergegeven.
Niets van dit alles, er worden alleen tijdens de vlucht wat spraakfiles toegevoegd, hetgeen te vergelijken is met *Falcon 3.0*.

Daarnaast kost het u 4 Mb RAM en is de minimale systeemeis een 80386 en wanneer u het daar op speelt moet al veel detail weggelaten worden wil het geheel zonder schokken verlopen.

Het installeren van *Strike Commander* kan voor problemen zorgen als u via je harde schijf de A-drive aanroept en vandaaruit probeert te installeren. U krijgt dan de waarschuwing dat u over te weinig expanded/extended memory beschikt. Dan is het het beste om de PC via een bootable disk op te starten en is het probleem opgelost. De muisbesturing is minimaal, daar deze alleen werkt met een Microsoft mouse driver. Daarnaast vond ik de bijgeleverde documentatie erg beknopt, zeker wanneer dit vergeleken wordt met de handleidingen die we van MicroProse gewend zijn.

Het is en blijft een mooi spel. Vooral voor diegenen die regelmatig met hun PC het luchtruim kiezen, en zeker voor hen die bezeten zijn van *Falcon 3.0* en *F-15 Strike Eagle III*. Het verschil is dat er een mooi avontuur aan gekoppeld wordt.

Koos Koster

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
MS-DOS: ƒ 169,50 / BEF 3279
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Pro Audio Spectrum/Sound Blaster/Roland
Min. Config.: 386, 4Mb, DOS 5.0, harddisk (35 Mb)

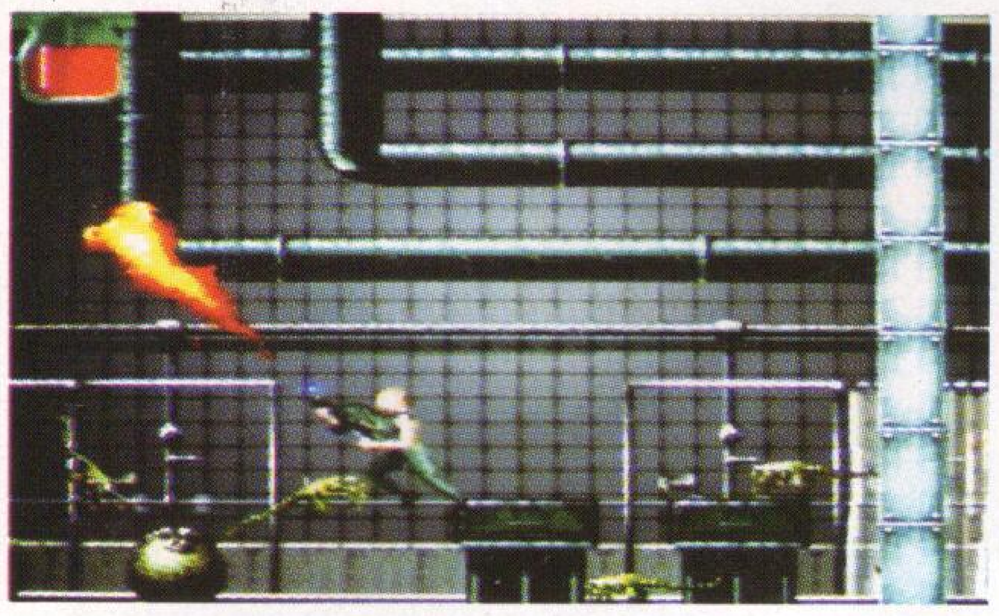
Speech Pack: ƒ 69,50 / BEF 1359 (benodigde ruimte op harddisk 7Mb)

IBM

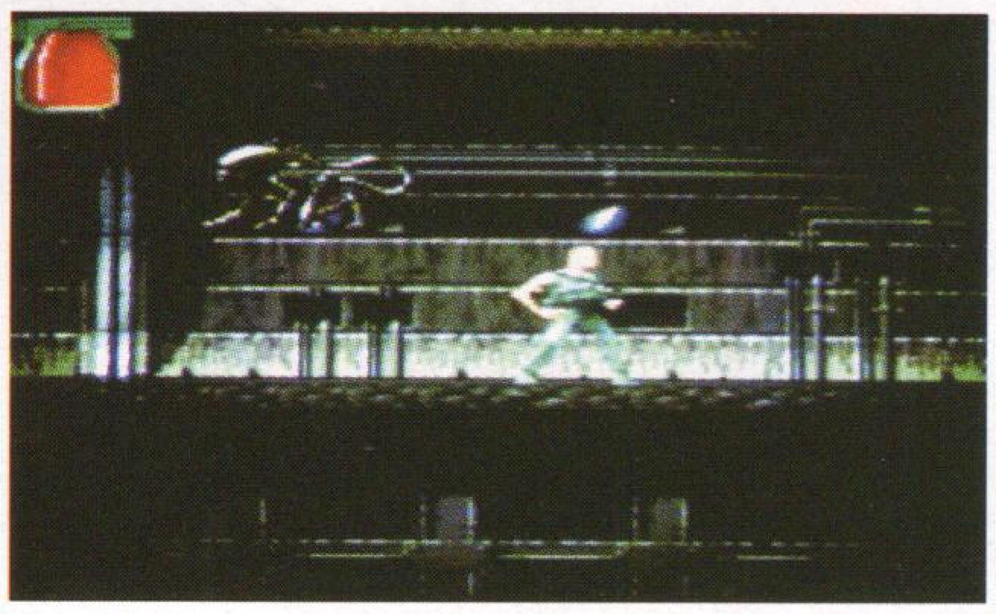
Alien 3

***ALIEN 3*, WIE KENT DE FILM NIET? HEBBEN WE ONLANGS DE GAME BOY VERSIE BESPROKEN (ZIE HOOG SPEL 17, PAG. 14), KRIJGEN WE DE SUPER NINTENDO VERSIE ER ACHTERAAN. NORMALITER VOER VOOR DE AFDELING "UPDATES", MAAR DE SUPER NINTENDO VERSIE IS AFWIJKEND GENOEG OM APART TE BESPREKEN.**

SNS



SNS



In dit platformspel stort de kaalgeschoren militariste Ripley met haar ruimteschip neer op een geïsoleerde planeet, die als gevangenis gebruikt wordt voor het grootst mogelijke tuig. Dit tuig bestaat uitsluitend uit mannen, die al jaren geen vrouw meer gezien hebben. Maar de problemen beginnen pas echt wanneer de als verstekelingen meegereisde Aliens zich hier willen gaan nestelen. Vanaf dat moment staat Ripley slechts één doel voor ogen: de Aliens mogen deze planeet niet verlaten!

WAT TE DOEN?

Alhoewel Ripley's (en dus uw!) belangrijkste taak het afslachten van de Aliens is, staan haar ook nog heel wat andere opdrachten te wachten. Overal in het gevangeniscomplex staan computerterminals opgesteld; hier kunt u uit acht missies kiezen. Om dit spel tot een goed einde te brengen moeten óók deze missies volbracht worden. Zo moet Ripley niet alleen beschadigde pijpen van het centrale verwarmingssysteem repareren en gevangenen bevrijden maar ook een schier onafzienbare reeks op uitkomen staande Aliens-eieren moeten onschadelijk gemaakt worden.

ZWAAR BEWAPEND

In tegenstelling tot de film beschikt Ripley in dit spel wèl over een fors arsenaal aan wapens. Maar zelfs mét machinegeweer, vlammen- en granaatwerper zult u nog een hele kluif aan de Aliens hebben. Gelukkig beschikt u over radarapparatuur die de Aliens kan detecteren. Gelukkig kan Ripley niet alleen glorieus in 360° in het rond knallen, ook kan zij waanzinnig goed springen en hangend aan richels over dieptes klimmen.

EN VERDER...

Heeft het spel drie moeilijkheidsgraden, kan het slechts door één speler gespeeld worden en zijn er geen continues beschikbaar. U beschikt over een beperkte levensenergie die na bijvoorbeeld een aanraking van een Alien of een simpele vuurpoel behoorlijk slinkt. Tot overmaat van ramp is er geen puntensysteem, u moet uitsluitend zien te overleven!

Het spel ademt écht de sfeer van de film. De duistere, lugubere achtergronden en de grandioze gesamplede geluidseffecten laten zich hier nauwelijks beschrijven. Een paar keer zelfs bekroop mij een deja-vû gevoel, gewoon omdat de filmgetrouwe lokaties en Aliens perfect uitgevoerd zijn. De animaties van Ripley maar zeker de Aliens in het bijzonder zijn angstaanjagend realistisch; zeker weten de stuipen op het lijf wanneer u een Alien in het complex tegenkomt.
De besturing van Ripley is een beetje stroef, maar na veel spelen went dat minpuntje wel. U kunt in dit spel voor de eindzege gaan door alle missies uit te voeren, maar u kunt ook puur voor de massamoord gaan.
De intro volgt de film nog aardig (grandioze graphics en muziek trouwens) maar daarna is iedere connectie ver te zoeken. Hadden ze dat anders gedaan dan was het spel ongetwijfeld bij lange na niet zo uitdagend geworden.
U zult een hele dobber aan dit spel hebben, mede omdat er geen continues zijn. Toch blijf ik het iedere keer weer opnieuw proberen!

Wat mij betreft: absolute aanrader!

Milco Peters

PRODUKTINFO

Fabrikant: Acclaim
Super Nintendo: ƒ nnb/BEF. nnb

Indiana Jones and the Last Crusade

DE SPEURTOCHT NAAR 'S WERELDS GROOTSTE SCHAT - DE HEILIGE GRAAL - IS BEGONNEN. AAN U OM DE TALLOZE GEVAREN ONDERWEG TE OVERLEVEN EN DAARBIJ GELIJK HET LEVEN VAN UW VADER TE REDDEN.

De onverschrokken archeoloog, annex held, Indiana Jones is op pad gegaan om de Heilige Graal op te sporen en zijn vader te redden uit de handen van de meedogenloze Nazi's. Slechts gewapend met zijn trouwe zweep moet hij vele gevaren trotseren om zijn doel te bereiken.

Indy's tocht vangt aan in een uitgebreid grottenstelsel. Al snel merkt hij dat hij niet de enige bezoeker is. De grotten worden onveilig gemaakt door schietlustige cowboys. Minstens net zo gevaarlijk zijn de stalactieten die op de meest onverwachte momenten omlaag komen storten. Of wat dacht u van de onderaardse stromen die puur gif bevatten?

Het is zaak er flink de pas in te houden, want de fakkel die Indy bij zich heeft brandt niet eeuwig. Het einde van dit level moet bereikt worden door uzelf met een mijnwagentje in de onbekende diepten te storten.

Het tweede level speelt zich af aan boord van een trein. De slechterikken zitten u op de hielen terwijl u over de daken van de wagons probeert te ontkomen. Het gevaar hier komt onder andere doordat veel daken uw gewicht niet kunnen torsen. Stort u in een wagon met slangen, dan is dat zeer vervelend. Aan de andere kant kunt u ook terechtkomen in een wagon met een tovenaar die u goede diensten kan bewijzen.

Heeft u de trein overleefd, dan belandt u in de duistere gewelven onder Venetië, de laatste rustplaats van Sir Richard die de eerste Kruistocht helaas niet heeft overleefd. Indy moet Richard's schild zien te vinden omdat daar een belangrijke aanwijzing op te vinden is die hem op het spoor van de Heilige Graal moet brengen. Onderweg krijgt men te maken met vraatzuchtige ratten. Deel vier brengt u naar Kasteel Brunwald, midden in het gebied van de vijand. Onder dekking van een waar noodweer moet u tegen de kasteelmuur omhoog klimmen, ondertussen vallend gesteente en oogverblindende zoeklichten ontwijkend. Het vijfde, en laatste, deel van het spel begint wanneer de Nazi's Indy's vader hebben neergeschoten. Het moge duidelijk zijn; de geneeskrachtige vermogens van de Heilige Graal zijn nu meer nodig dan ooit. Tijdens het spel zult u te maken krijgen met het feit dat Indy's zweepje niet het oneindige leven heeft. het is dus verstandig om dit niet te gebruiken wanneer een simpele vuistslag uitkomst kan bieden. Gelukkig vindt u her en der schatkisten die allerhande nuttige voorwerpen prijsgeven, zoals extra tijd, energie en nieuwe kracht voor het zweepje.

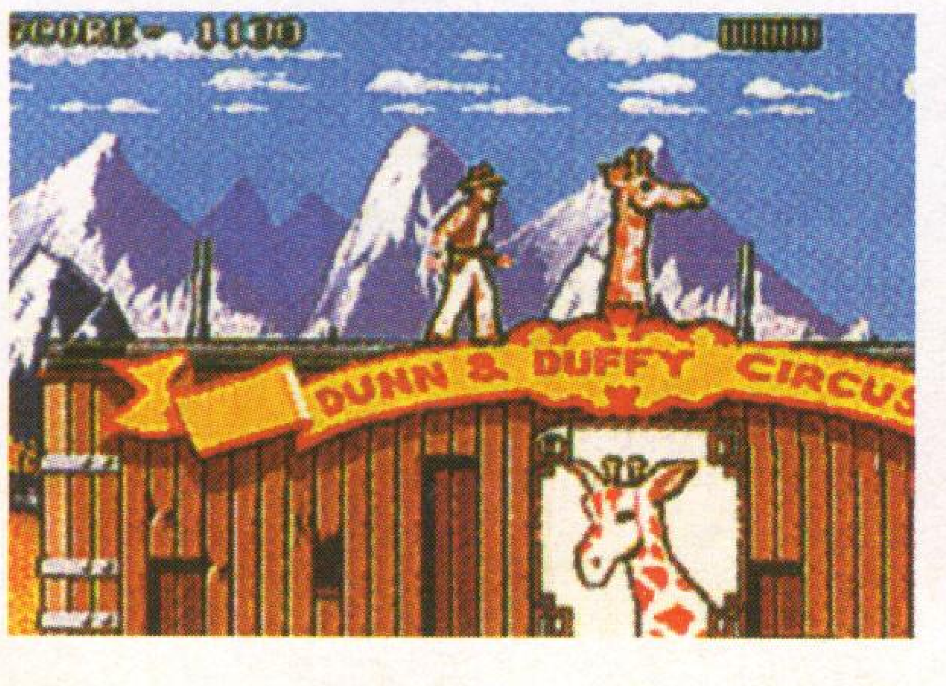
***Indiana Jones and the Last Crusade* is een platformspel dat - in tegenstelling tot veel andere spellen voor de Sega Mega Drive - niet echt makkelijk is uit te spelen. Zeker in het begin is het lastig om dieper in het spel door te dringen, maar - zoals zo vaak - de aanhouder wint. Aanrader als u van een niet al te eenvoudig platform-actie spel houdt.**

Mart Wills

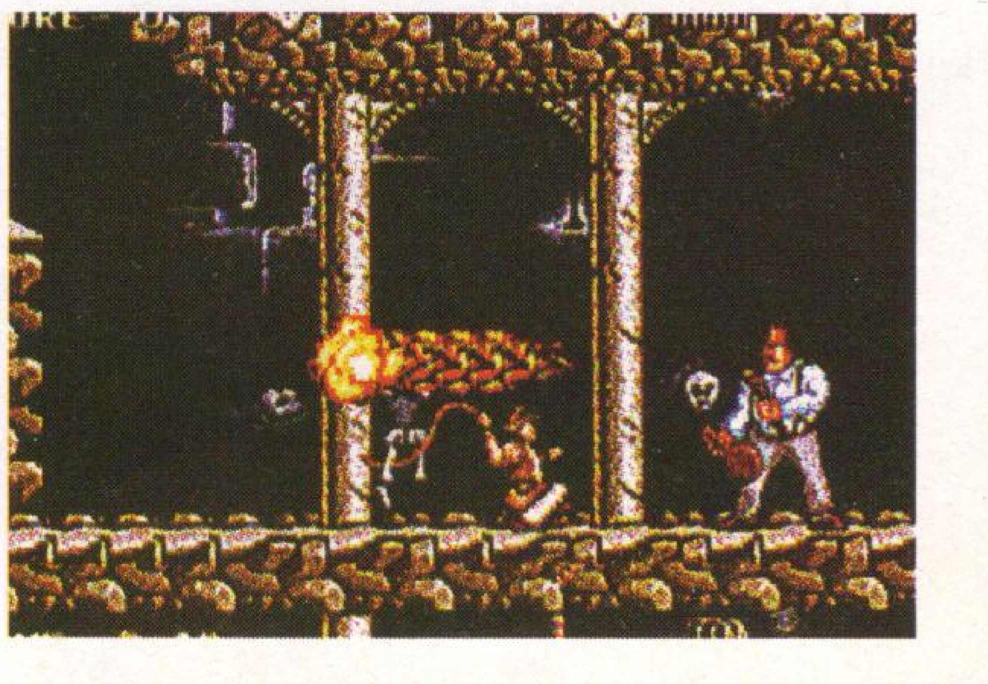
PRODUKTINFO

Fabrikant: Lucasfilm/U.S. Gold
Sega Mega Drive: ƒ nnb / BEF nnb

SMD



SMD



Unlimited Adventures Fantasy Construction Kit

ALS U WEER EENS EEN HORDE ONOVERWINNELIJKE TEGENSTANDERS TEGENKOMT OF EEN ONOPLOSBAAR RAADSEL, DAN ZULT U ONGETWIJFELD WEL EENS DENKEN DAT U ZELF BETERE SPELLEN KUNT ONTWERPEN. OMDAT U NIET DE ENIGE BENT, HEEFT SSI DE HANDSCHOEN OPGEPAKT EN HET GEREEDSCHAP DAT ZE ZELF GEBRUIKT OM SPELLEN TE CREEREN OP DE MARKT GEBRACHT.

Nu kunt u zelf rollenspellen ontwerpen die u anders alleen kon kopen in de "gouden doos" serie van SSI. (Spellen als *Treasure of the Savage Frontier* en *The Dark Queen of Krynn* horen hierin thuis.) *Unlimited Adventures* is één programma dat bestaat uit een aantal losse onderdelen die nodig zijn om een spel te maken. Het idee is dat u zelf een spel maakt en dat dan met vrienden uitwisselt die zelf ook een exemplaar

van *UA* hebben. Zij kunnen het dan spelen, en omdat de ontwerpen met een password zijn beveiligd kunnen ze niet stiekem kijken naar de vallen die u

MS-DOS

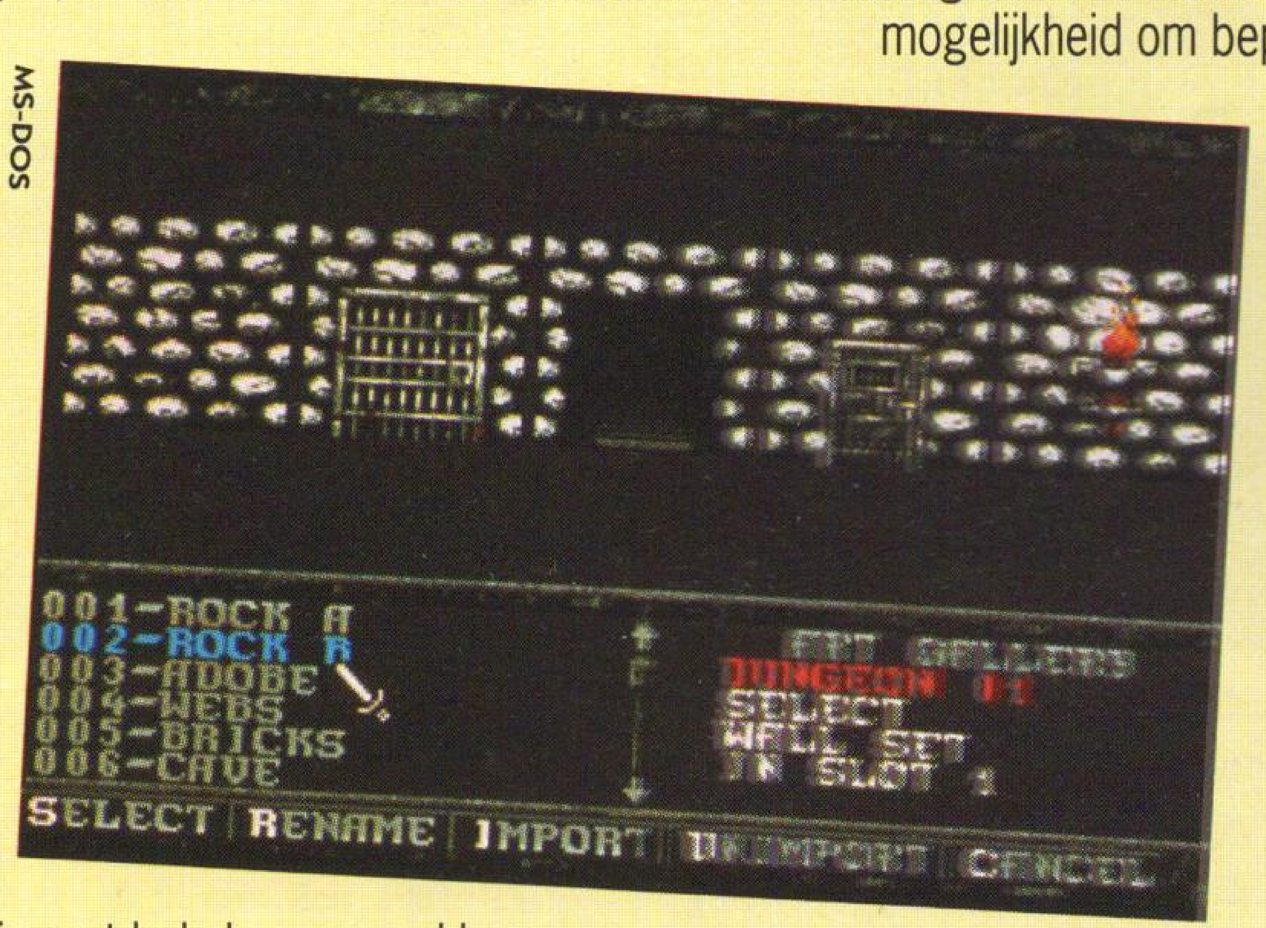


heeft uitgezet of de monsters die u voor ze in petto heeft.

Het maken van een spel valt uiteen in een aantal fasen. Allereerst dient u natuurlijk een goed idee te hebben van het doel van het spel. Ook moet u van te voren bedenken waar het spel zich afspeelt. Heeft u dat gedaan dan kunt u beginnen met de eerste kaart, meestal een bovengrondse. Hiervoor is een aantal voorbeelden meegeleverd, maar zoals voor al het tekenwerk in *UA* geldt, u kunt ook zelf een kaart tekenen en deze dan inlezen.

Heeft u eenmaal een bovengrondse kaart getekend, dan begint u met het ontwerp van uw eerste kerker. Eigenlijk is dat een beetje een valse naam, want zo'n kerker kan ook best een stad of een bos zijn. Bedoeld wordt een kaart waar de uiteindelijke avonturiers doorheen lopen en waar ze monsters moeten verslaan en raadsels oplossen. Om het u makkelijk te maken kunt u in de kerker-maker tussen twee aanzichten wisselen. De eerste is de driedimensionale die toont wat de speler te zien krijgt in het uiteindelijke spel, de tweede is een overzichtskaart

MS-DOS



die met behulp van een kleurcode laat zien wat u allemaal al heeft getekend. Eenmaal bedacht hoe een kerker eruit moet zien kiest u een set muren, dus bijvoorbeeld een blinde muur, een stenen muur met een deur en een stenen muur met een raam. Nu kiest u een van die muren en een bestand, bijvoorbeeld geblokkeerd, open of op slot. Met een cursor kunt u nu op de overzichtskaart muren tekenen

MS-DOS



Klaar met het tekenen van de muren, moet u natuurlijk gaan zorgen dat uw avonturiers ook spannende dingen meemaken. Hiervoor is de zogenaamde gebeurtenis-ontwerper. U kiest een vakje op de kaart en geeft aan dat daar een gebeurtenis dient plaats te vinden, bijvoorbeeld dat uw avonturiers daar monsters moeten tegenkomen. Nu kiest u door middel van het invullen van een vragenlijstje voor het type monster, de aantallen, de plaatjes die de speler te zien krijgt, enzovoort. Heeft u dat eenmaal gedaan, dan gaat u de testmodus in. Nu kunt u zelf het gevecht eens uitproberen om te zien of het te makkelijk of te moeilijk is. Eenmaal overtuigd heeft u de mogelijkheid om op een knop met "WIN" te klikken. U wint nu het gevecht zonder daarvoor iets te doen. Tevreden met deze gebeurtenis, bestaat de mogelijkheid om daar nog een tweede gebeurtenis aan te verbinden, zoals het vinden van een schat, waardoor de speler na de overwinning een schat zal vinden.

Het zou te ver voeren als u ieder gevecht op bepaalde plaatsen moest laten gebeuren. Daarom bestaat er de mogelijkheid om bepaalde gebeurtenissen op gezette tijden te laten plaatsvinden, zoals na het zetten van een bepaald aantal stappen in een ruimte. Wilt u het oversteken van de grote hal heel moeilijk maken bijvoorbeeld, dan laat u na elke vijf stappen een gevecht plaatsvinden. De monsters waarmee gevochten wordt, worden dan willekeurig gekozen uit een set van zes monsters die u zelf kunt aangeven.

Nu is het nog zaak om de verschillende delen van de kerker met elkaar te verbinden en ook de kerkers onderling moeten natuurlijk bereikbaar zijn.
Het is een tamelijk ingewikkeld proces en daarom is er voor gekozen om de handleiding in twee delen te splitsen. Het eerste deel bevat alle regels en beschrijving van de standaardmonsters en toverspreuken, het tweede deel is letterlijk een handleiding. U wordt aan de hand meegenomen om een voorbeeldkerker te maken waarvan een deel reeds bijgeleverd is. Daarnaast is ook een heel voorbeeldspel bijgeleverd, dat tevens onschatbare waarde heeft als naslagwerk.

Het is mogelijk om virtueel alles zelf te wijzigen en in te voeren. Als u het niet eens bent met de eigenschappen van een monster, of u wilt zelf een monster tekenen en ontwerpen. Alles is met het invullen van vragenlijsten te veranderen. Het programma kan ook de meeste formaten tekeningen aan, mocht u een idee hebben om een bijzonder verschrikkelijk monster te ontwerpen. (Een gescande foto van de speler doet hier natuurlijk wonderen....) Ook is het mogelijk om het halve scherm te gebruiken om een plaatje

MS-DOS



te laten zien met tekst, zodat u op gezette tijden in het spel wat meer verhalend bezig kunt zijn. Tenslotte kunt u ook nog geluiden toevoegen aan bepaalde acties.

De kracht van de ontwerper is dat hij volledig is. Het is zonder meer mogelijk om elk spel uit de "gouden doos" serie na te maken. En dus is het ook mogelijk om de eigen fantasie helemaal uit te leven. Het geeft zeker een goed gevoel om door uw zelf ontworpen kerker rond te struinen en dan overvallen te worden door twintig trollen die u daar zelf heeft neergezet. Maar daar gaat de lol snel vanaf. Het leukste is als andere mensen door uw spel lopen en zich opwinden omdat u daar twintig trollen hebt neergezet die maar nauwelijks te verslaan zijn. Daarmee hebben we dan ook meteen het sterke en het zwakke punt van *UA* te pakken. Heeft u de mogelijkheid om anderen uw ontwerpen te laten spelen dan is het erg leuk, maar bent u maar alleen, dan is er niet echt een doel voorhanden.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib, SoundBlaster, Roland
Min. Config.:> 286, 640k, muis, harddisk,

Macintosh: ƒ 119,00 / BEF 2299
Min. Config.: harddisk,
zwart/wit: 1Mb, Systeem 6.07
Kleur: 2Mb, Systeem 7.0

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

IN HOOG SPEL 16 SCHREEF IK OVER HET SCHAAK-PROGRAMMA *BATTLE CHESS 4000.* DIT OVERIGENS PRIMA SCHAAKPROGRAMMA HEEFT EEN LEUKE EXTRA OPTIE, HET SPELEN MET DE GEANIMEERDE STUKKEN. IETS ZEI MIJ DAT *BATTLE CHESS* NIET LANG MEER DE ENIGE IN HAAR SOORT OP DE MARKT ZOU BLIJVEN. EN JA HOOR DAAR IS 'IE DAN *CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1.*

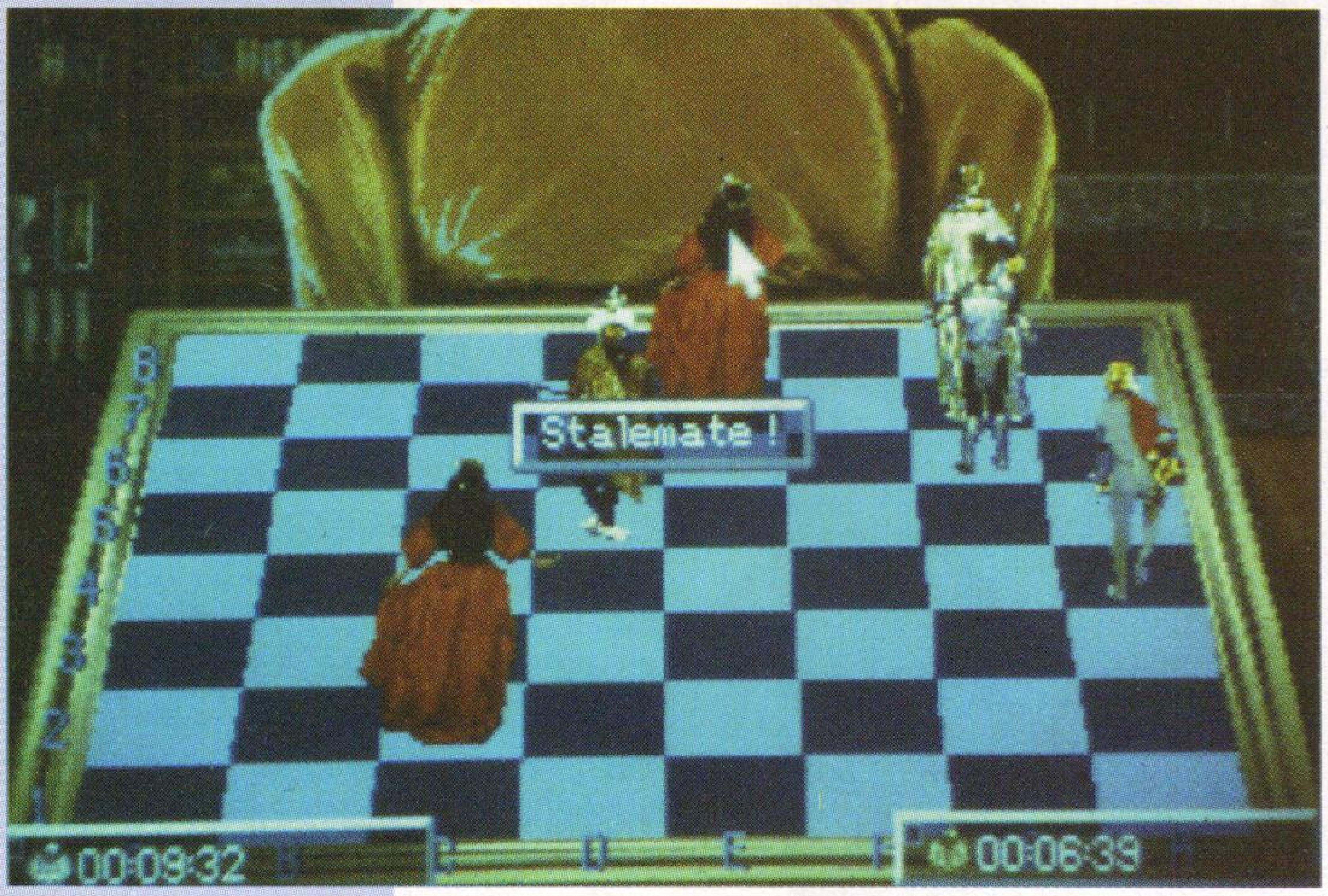
MS-DOS



HOEZO EEN PARODIE OP BATTLE CHESS?

Chess Maniac 5 Billion and 1 (Chess Mania) is een productie van National Lampoon. Dat gegeven moet al een lampje laten branden. Produkten van dit stel zijn in de regel melig. En met melig bedoel ik ook melig. Nu zijn er

MS-DOS



natuurlijk verschillen tussen melig en melig. *Battle Chess* bijvoorbeeld is ook niet vies van een aantal melige onderdelen. Maar de schaakengine is heel behoorlijk en van de grafische weergave moet ik persoonlijk nogal kwijlen.

Chess Maniac is nog veel meliger, en dan nog op z'n Amerikaans. En daar moet men van houden. Ik niet dus. Tijdens het intro gaat alles nog goed, maar dan begint de ellende. Bij het intro wordt de speler meegevoerd naar een bioscoopzaal. Hier begint een gezellige deun te draaien, terwijl de credits (de namen van de medewerkers aan het programma) over het scherm schrollen. Dan opeens sneeuw in beeld en even later verschijnt de DOS prompt. Dan wordt er een boodschap ingetypt waaruit blijkt dat er veel te veel geld is uitgegeven aan het programma en dat de intro goedkoper moet. Waarna het programma opnieuw start met een inderdaad kariger intro. Goed, grappig maar we zijn nog niet klaar.

Het schaakprogramma is instelbaar in 8 moeilijkheidsgraden. Alleen in de eenvoudigste moeilijkheidsgraad is het programma aandoenlijk onnozel. Het is voor een beetje schaker uitermate lastig om de computertegenstander niet in een zet of 5 mat te hebben (het kan in drie overigens). Wordt er op een hoger niveau gespeeld, dan gaat het, maar een hoogvlieger is het spel op schaakgebeid zeker niet. Ook zat er in mijn versie een kleine bug. De klok van de computertegenstander liep niet mee.

Dat is op zich niet zo gek want *Chess Maniac* is traag, zeer traag. Zelfs op het laagste niveau moet het programma bijna een minuut rekenen om vervolgens een mijns inziens zeer discutabele zet te doen (overigens ik speelde *Chess Mania* op een 486, 33 Mhz, dus daar zal het toch niet aan liggen).

Buiten de schaakengine vielen de graphics mij tegen. Het beeld haalt bij lange na niet de SVGA kwaliteit, de beelden zijn erg blokkerig.

Wel zijn de animaties prima verzorgd. Ook is de zogeheten 'cheatmode' grappig. Tijdens deze instelling doet het programma alle mogelijke moeite om de tegenstander af te leiden. Zo zwemt er bijvoorbeeld ineens een haai over het schaakbord (begeleid door de muziek uit Jaws). Deze vraatzuchtige vis pakt als de speler niet oppast zo een stuk van het bord. Ook verschijnt er zo nu en dan een reusachtige hand boven het schaakbord, die meestal de koningin of een ander belangrijk stuk wil meepikken. Door een tik op het toetsenbord verschijnt er een nog reusachtiger lineaal die de hand gevoelig op de vingers tikt.

Als schaakspel is *Chess Maniac 5 Billion and 1* niet sterk. Van de stijl van National Lampoon moet je houden. Als zij melig zijn, dan zijn ze ook echt melig. Zelfs in de handleiding staat niet veel serieus. De grappen zijn af en toe best aardig, maar mijn algemene indruk is dat het allemaal wat 'overdone' is.
Dat de makers aan alles denken blijkt uit het feit dat er na een gewonnen partij een zeer fraai meisje in een kanariegeel, laag uitgesneden T-shirt wordt getoond dat op allervriendelijkste wijze 'congratulations' zegt. Dan wordt het beeld van onder de boezemlijn naar het voorhoofdje van deze vamp gescrolld. Als echte Hoog Spel speltester wilde ik ook even proberen of deze scroll met behulp van de pauzeknop op boezemhoogte gestopt kon worden. Meteen kreeg ik commentaar van het programma dat iets zei over een dirty mind of zo.
Typisch toch, ik was alleen maar aan het testen!

Charles Matou

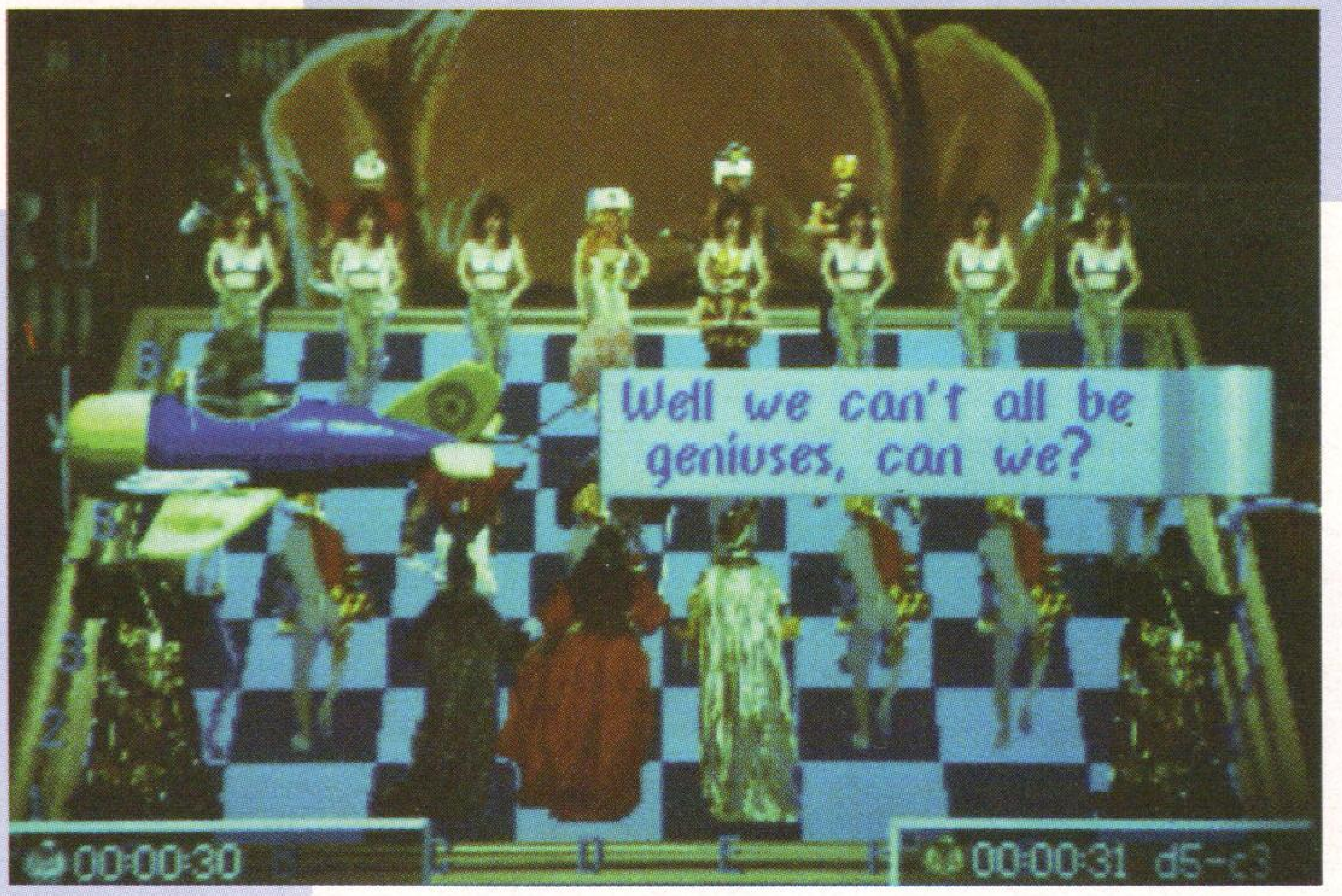
Het geluid is goed. Elke zet wordt auditief ondersteund door een mannenstem die verdacht veel lijkt op de stem van HAL 9000, de computer uit Arthur C. Clark's Space 2001.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2099
Beeld: VGA
Geluid: Soundblaster/Roland/Pro Audio Spectrum
Min. config.: 2Mb (1Mb EMS), 386, 25Mhz, harddisk (27Mb), DOS 5.0
Beveiliging: handleiding

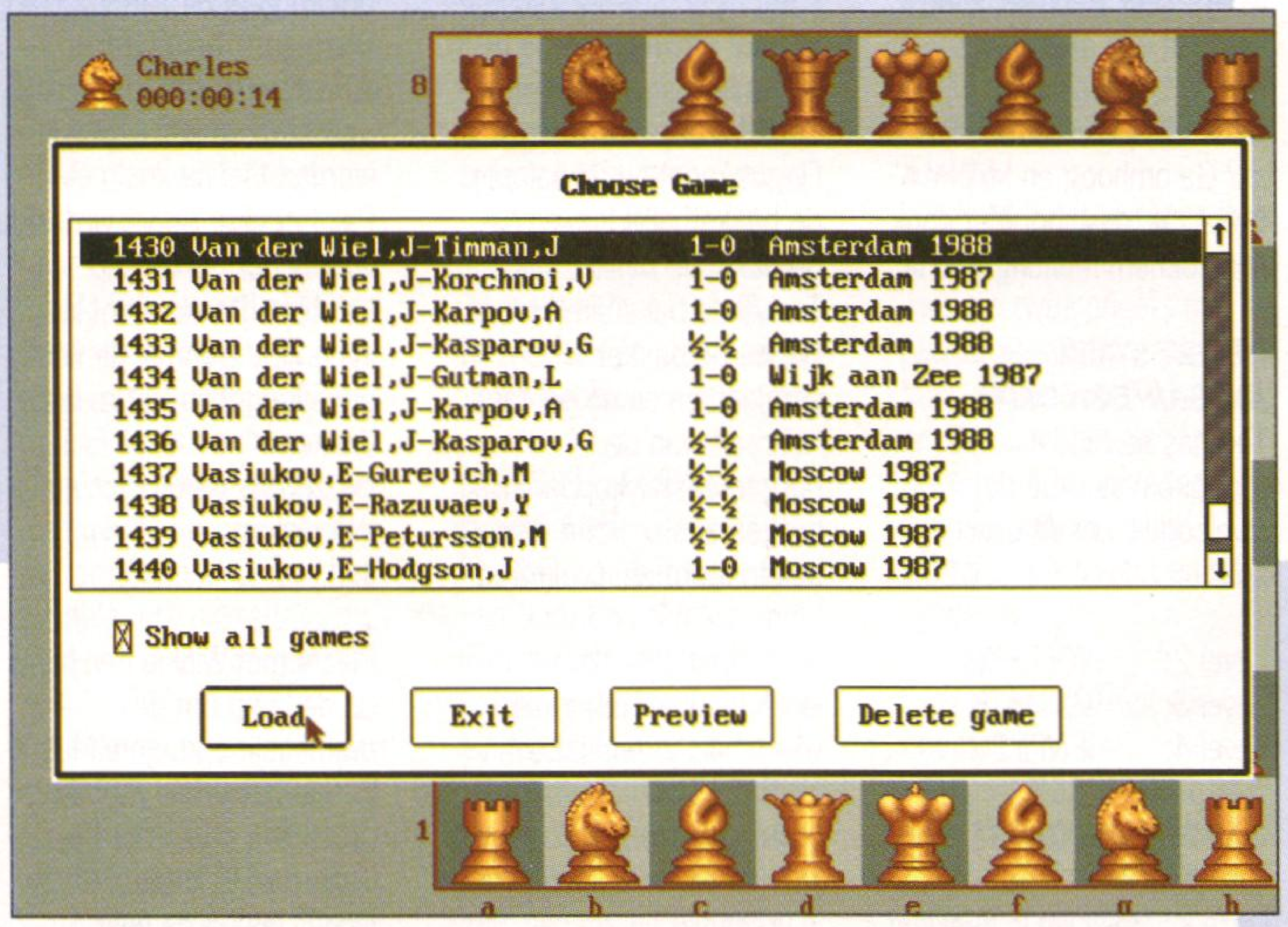
IBM

MS-DOS



THE COMPLETE CHESS SYSTEM

OXFORD SOFTWORKS HEEFT TIEN JAAR GEWERKT AAN DE ONTWIKKELING VAN *THE COMPLETE CHESS SYSTEM (CCS)*. DIT PROGRAMMA, DAT DE OPVOLGER IS VAN *CHESS CHAMPION 2175*, BELOOFT EEN ECHTE CRACKER TE ZIJN. IN TEGENSTELLING TOT HET HIERNAAST BESPROKEN PROGRAMMA *CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1* IS *TCCS* EEN SERIEUS PROGRAMMA.



Bij het opstarten valt meteen een ding op. De graphics zijn prachtig. Het schaakbord spettert op mijn VGA monitor van het scherm. Niet door het kleurgebruik (er wordt immers gespeeld met zwart en wit) maar door het schaduwgebruik van de stukken. Ook is het mogelijk om van een andere set schaakstukken gebruik te maken.

Zeer bijzonder is de mogelijkheid om zelf schaakstukken te ontwerpen. Als u over een tekenprogramma als bijvoorbeeld *DPaint* beschikt, kunt u zogenaamde .LBM bestanden lezen. De schaakstukken worden door *CCS* namelijk in het .LBM formaat bewaard. Door zo'n .LBM bestand nu in *DPaint* te laden, te wijzigen en te bewaren als bijvoorbeeld MIJNSTUK.LBM heeft u uw eigen schaakstukken ontworpen. Via een trucje is dit file nu door *TCCS* in te lezen.

WARROOM

De gebruiker kan tijdens het spelen gebruik maken van 3 soorten speelbord. **2-Dimensionaal**, de stukken zijn plat, er wordt van bovenaf op de stukken gekeken, dit geeft vaak het beste overzicht op de situatie.
3-Dimensionaal, de stukken hebben nu diepte, door de gebruikte tekentechnieken zien de stukken er zeer realistisch uit.
De Warroom interface geeft de speler de volledige controle over alle functies, deze stand leidt snel de aandacht van het belangrijkste van het spel af, namelijk schaken.

HET SPEL

Want schaken, dat kan *CCS* behoorlijk. Het programma haalt een ELO score van 2260 (ter vergelijking, het eerder besproken *Battle Chess 4000* haalt een ELO score van 2000). Het is mogelijk om uw eigen ELO score door het programma te laten bepalen. Door een speciaal testprogramma te doorlopen berekent de computer de behaalde ELO score. In totaal zijn er vijf verschillende tests om de ELO score te meten in *TCCS* aanwezig. Hierdoor kunt u uw voortgang op schaakgebied bijhouden. Nadeel van deze vaststaande tests is natuurlijk dat u na verloop van tijd de zetten gaat onthouden.

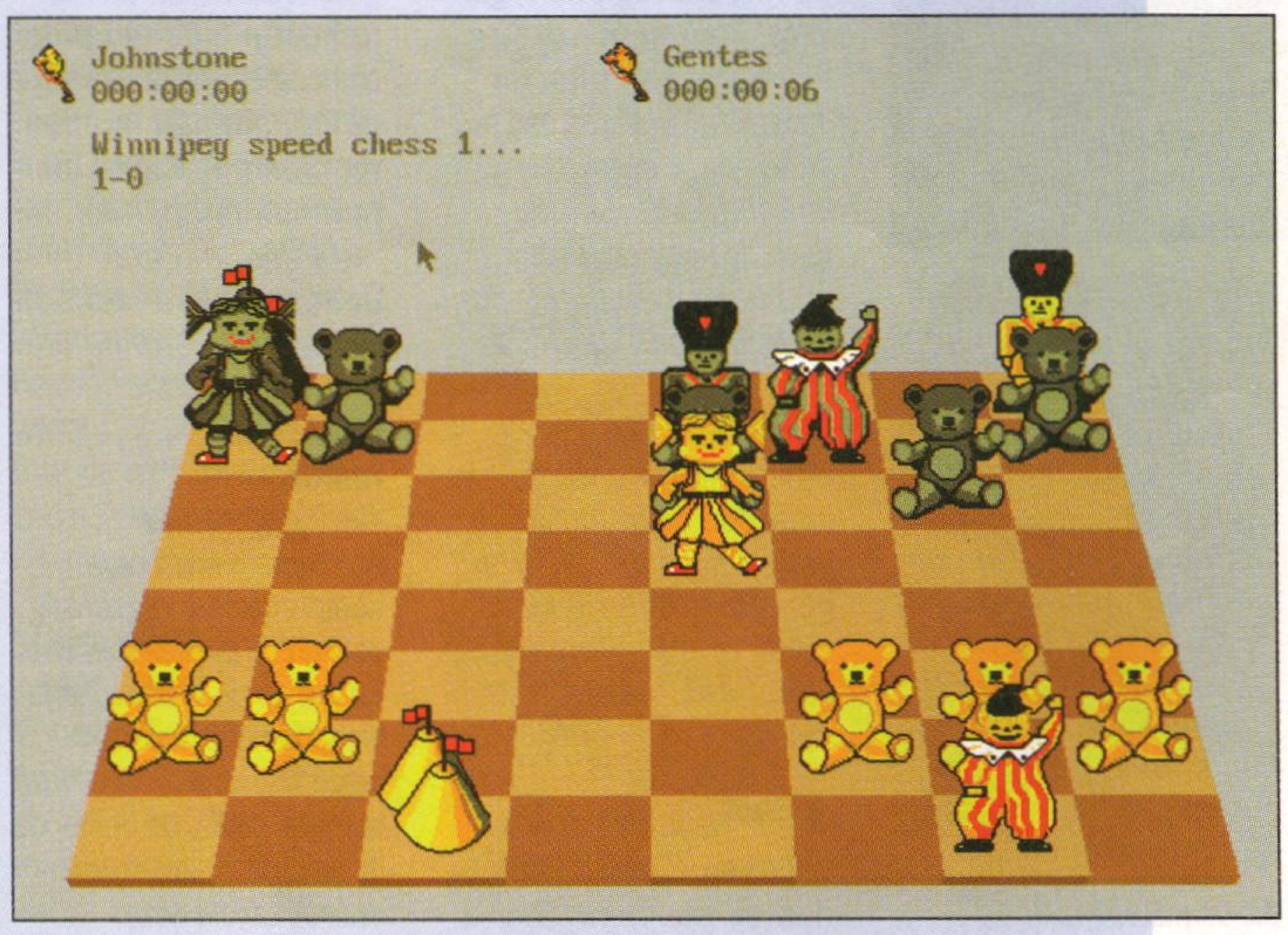
U kunt de schaakkracht van de computer zelf instellen van zwak tot sterk. Tussen zwak en sterk kunt u nog variëren op een schaal van 1 tot 10. Zwak 1 is het allereenvoudigste niveau, het programma doet een legale zet, eigenlijk de eerste mogelijke oplossing die het programma tegenkomt.

Bij zwak 10 doet *TCCS* de best mogelijke zet, zonder echter vooruit te berekenen. Na zwak 10 komt sterk. Sterk: *TCCS* speelt op z'n sterkst, u kunt nu instellen in hoeveel tijd *TCCS* een zet moet doen u heeft hier vier keuzes:

1. Toernooi: Dit is het moeilijkste niveau. *TCCS* rekent uit hoeveel tijd hij per zet tot nu toe nodig heeft gehad. Dan berekent het programma hoeveel tijd het per zet heeft als er een tijdscontrole zou zijn bij zet nummer 40. Als zet 40 bereikt is, doet *TCCS* hetzelfde, maar nu steeds 20 zetten vooruit. *TCCS* zal per zet steeds een verschillende hoeveelheid tijd gebruiken. *TCCS* zal soms sneller en soms trager spelen dan het gemiddelde, maar bij zet 40 zal het programma op tijd spelen.
2. Gemiddeld: *TCCS* probeert per zet even veel tijd kwijt te zijn.
3. Gelijk: *TCCS* kijkt hoeveel tijd u kwijt bent per zet, en zal zelf ook ongeveer zoveel tijd gebruiken.
4. Oneindig: *TCCS* blijft piekeren totdat u de selectie 'Move Now' kiest.

DATABASE

Op zich is het spelen van een partij best leuk. Maar zou het niet aardig zijn om zogenaamde klassieke partijen te spelen. Wat dacht u bijvoorbeeld van de partij tussen Pleister en van der Wiel in 1983 in Oostende.
TCCS beschikt over een gigantische database waarin meer dan 15.000 complete spellen zijn opgeslagen (let wel spellen geen openingszetten). In Duitsland is deze database ook los te koop. Die moet dan wel rond de DM. 700,00 opbrengen! Buiten deze spellen beschikt het spel ook over een bestand met openingen. Meer dan 300.000 verschillende openingen staan hierin.



De databasefunctie van *TCCS* is zeer sterk. Zo is het mogelijk om een partij te zoeken op naam van de schaker, maar ook op jaar of plaats van de gebeurtenis, waarbij men met zogenaamde 'jokers' en 'wildcards' kan werken. Zo kan Bobby Fisher ook gevonden worden door fish*, ??sh?? of f?s* in te typen.
Behalve het zoeken van informatie is het ook mogelijk om partijen zelf in te voeren.
Wat is nu de lol van zo'n database hoor ik u denken. Welnu lijkt het u niet leuk om een klassieke partij na te spelen, maar om dan niet die ene cruciale fout te maken? Ik kan u verzekeren het is leuk!

TCCS is ook een uitstekende trainer. Het is mogelijk om tijdens het spelen een stuk van het bord te halen (zonder dat dit geslagen is door de computer). Hierdoor wordt een spel natuurlijk meteen een stuk moeilijker en wordt er meer vereist van het spelinzicht en de tactische kwaliteiten van de speler.

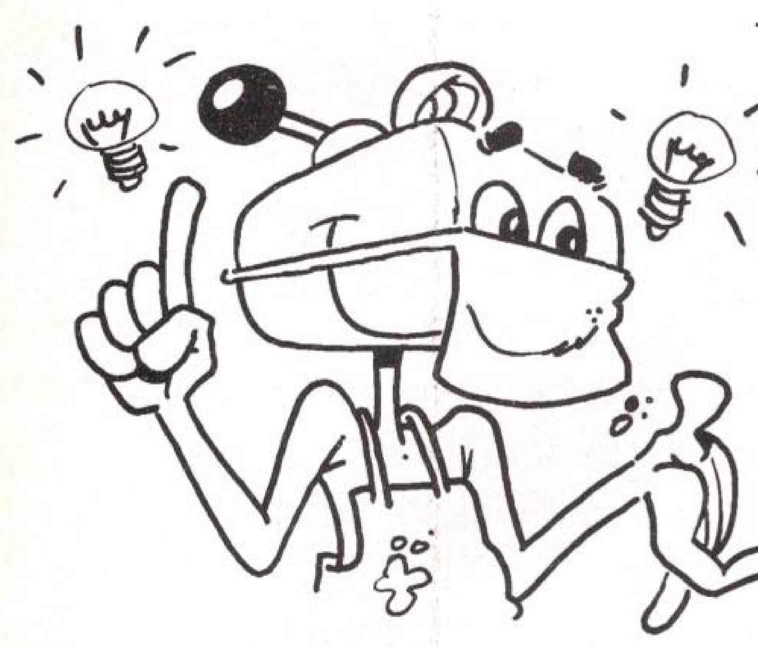
De bekende schaakgrootmeester Hans Ree heeft eens geschreven "Als een computer wint van de mens zijn het geen mooie winstpartijen. De computer wint niet, de mens verliest.". Daar heeft hij natuurlijk gelijk in. Maar spelen met een computerprogramma dat goed tegenstand biedt en over de grootste, mij bekende, schaakdatabase beschikt is toch niet te versmaden.

Charles Matou

PRODUKTINFO

Fabrikant: Software Toolworks
Amiga (1Mb): ƒ 109,00 / BEF 2099
Atari ST (1Mb): ƒ109,00 / BEF 2099
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: Herc/CGA/EGA/VGA
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk

AMI AST IBM



DOKTER STIKKIE WEET RAAD!

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Stuur in die tips, cheats, codes, kaarten en al dat fraais. Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van een spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

LET OP!!
Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ADDAMS FAMILY
SUPER NINTENDO
Deze keer heel wat tips van Abel Gilsing uit Goirle, en nog wel voor verschillende computers ook!
Om *The Addams Family* met negen levens te beginnen start je het spel en pauzeert meteen. Druk nu twee keer op *SELECT*. Loop naar links, langs de CONTINUE deur waar je vier extra levens vindt. Speel het spel nu via de CONTINUE.

ANOTHER WORLD
ALLE COMPUTERS
Dit spel wordt door velen als een ware uitdaging gezien. Reden temeer om wat hulp te bieden.
Het eerste veld geeft weinig problemen, zeker wanneer je de bloedzuigers onschadelijk gemaakt hebt. Nadat je door de Alien opgepakt bent kom je in de tweede scène terecht. Je zit nu in die kooi. Begin de kooi links/rechts te zwaaien. Nadat je bovenop de alien terechtgekomen bent pak je zijn pistool. Ren twee schermen naar rechts en schiet de alien overhoop. Ga naar de rechterkant van het scherm en schiet de twee aliens neer wanneer ze links verschijnen. Ga één scherm naar rechts, je kameraad probeert de deur te openen. Plaats schilden, bij voorkeur twee of drie. Wanneer de deuren rechts opengaan volg je je kameraad naar rechts. Ga met de lift helemaal omlaag. Wandel al schietend naar het volgende scherm links. Je moet de vijand zien te doden op het moment dat je het scherm binnenkomt. Schiet op het kleine lampje op de muur, ga met de lift één verdieping omhoog. Ga naar links en blaas een gat in de muur. Ren naar links, ga op de teleporter staan (het gat in de vloer) en druk omlaag. Ren verder naar links. Ga samen met je kameraad in de volgende teleporter omhoog. Links door de deur. Je kameraad komt achter je aan en opent een gat in de vloer. Ga erdoor.

Veld 3: Je rolt nu door de pijpen. Het enige wat je moet doen is de stoom vermijden. Jij rolt, de route gaat zo: helemaal links, vallen, rechts, vallen, rechts, vallen, links, vallen, rechts, vallen.

Veld 4: Naar links, laad je wapen op. Schiet je een weg door de drie deuren door je pistool over te belasten. Ren naar rechts. Schiet op de alien op de brug en ga dan naar de rand van de brug. Spring en je komt op een richel terecht. Schiet een gat in de muur.

Veld 5: Val door het eerste gat rechts van je. Doe dit nog een keer. Je moet nu op een rotsblok staan. Ga naar rechts, spring over de stalagmieten en ga verder naar rechts, onderwijl de vallende stenen vermijdend. Je komt wat aan het plafond hangende mormels tegen, sommige kun je vernietigen. Lukt dit niet, gebruik dan een krachtiger laser-schot. Ga verder naar rechts totdat je bij een muur komt. Schiet een gat in deze muur.

Veld 6: Nadat je een gat in de muur geschoten hebt, ga je weer naar links. Waar de stenen omlaag komen ga je omhoog en je komt op een richel. Ga één scherm naar rechts en schiet op de vogel. Ga weer naar links, de vogel volgt je. Ren en spring van de richel af en grijp de eerste stalactiet. Wacht hier totdat het monster de vogel begint op te peuzelen. Ga dan verder naar links door langs de stalactieten omhoog te gaan, naar links te duwen en te schieten. Uiteindelijk kom je bovenop het rotsblok.

Veld 7: Val links van het rotsblok af. Vuur een keihard laser-schot op de basis van het blok af. Ren omhoog, ga naar rechts, over de holen heenspringend. Vuur hard op het fundament onder het water en vernietig dit. Pijlsnel naar links, maar val niet in de holen. Je staat dan op een grijs rotsblok dat door het water omhoog geschoten wordt. Ga naar rechts. Ga langs de helling omhoog en schiet een gat in de muur. Ga naar rechts, vervolgens de trap op. Ga weer naar rechts.

De volgende keer veld 8 tot en met 15.

ARKANOID
AMIGA
Van P. Ligtvoet uit Amsterdam krijgt onze hoofdredacteur regelmatig pakken en pakken met tips. En dat op de eenvoudigste weg, namelijk door zijn eigen brievenbus. Toeval wil namelijk dat P. de postbode is die bij Max langskomt. Voor *Arkanoid* deze.
Pauzeer het spel en tik DSIMAGIC (geen <RETURN>!!) en druk weer op de <SPATIEBALK>. Nu zul je een gele capsule met DS erop omlaag zien komen. Vang deze en je kunt de volgende toetsen gebruiken om verschillende capsules omlaag te laten komen.

<B> Break
opent poorten en geeft bonuspunten
<C> Catch
houdt de bal vast
<D> Disruption
splitst de bal in drie ballen
<E> Expand
het batje wordt groter
<L> Laser
met de muisknop bedien je nu een laser
<P> Extra Playe
spreekt voor zich
<S> Slow
vertraagt de bal

Bovendien kun je met <F> naar het laatste level, zorg er wel voor dat je genoeg levens hebt.
Oja, met <ENTER> ga je naar het volgende level.

CASTLEVANIA 1
GAME BOY
Wanneer je in level 1.1 de eerste kaars overslaat, zit er achter de elfde kaars een extra leven. Wanneer je je nu dood laat gaan, krijg je iedere keer wanneer je het herhaalt een extra leven.
Wist je bovendien dat bij het vijfde touw een bonus-level zit? Ga omhoog en klim tegen de muur op. Met dank aan Jochem Menting (Wehl).

DESERT STRIKE
AMIGA/MEGA DRIVE
Thomas de Ridder (Hoboken) stuurde de levelcodes van dit prachtige spel:

Level 2:	VQLEEKM
Level 3:	VLHAKTK
Level 4:	IEIVPES

GARGOYLE'S QUEST
GAME BOY
Deze kwamen we in heel wat brieven tegen. Voer MAD in om naar nieuwe levels te komen.
Van Casper Luyken uit Lelystad X7SC-E66S, een password met een jolig effect.

GOBLIINS 2
ALLE COMPUTERS

Wereld 2

Doel hier is om het kasteel binnen te komen door de zandloper, die je van Tom gekregen hebt in de groeve te gooien.

Groeve

Ga met Fingus de kleine toren in. Pak met Winkle de bom en steek de lont aan terwijl Fingus de bom vasthoudt.
Ga met Winkle de kleine toren in. Pak met Fingus de bom en steek de lont aan terwijl Winkle de bom vasthoudt. Het tapijt valt omlaag en een hand vangt het op.
Ga met Fingus de kleine toren in. Pak met Winkle de bom en steek de lont aan terwijl Fingus de bom vasthoudt. De hand laat het tapijt vallen.
Ga op het tapijt staan en praat met Sokas. Deze adviseert je om erop uit te gaan en naar "the sands of time" (het zand van de tijd) te zoeken om de groeve over te steken.

Tom

Laat met behulp van een steen de bal vallen. Het jongetje vangt deze en gaat naar het raam van een huis. Laat Winkle door de deur het huis binnengaan. Het jongetje verdwijnt en komt weer tevoorschijn door de deur rechtsbeneden.
In dit korte moment moet Fingus door de deur rechtsboven gaan, hierdoor komt hij achter het jongetje terecht en kan hij deze bij zijn kraag grijpen. Je hebt de bal nu weer.
Fingus moet nu de bal aan de basketballer geven die de bal in de basket mikt. Terwijl de bal stuitert moet Winkle de basket verplaatsen en de bal tegen het raam van de burgemeester koppen. De burgemeester komt nu naar buiten stormen, praat met hem.
Je kunt nu naar de klokkemaker Tom gaan, wiens huis je rechtsboven vindt. Praat met hem en vraag om een zandloper. Hij zal dan een melodietje van je vragen.

Kael

Winkle gebruikt de fles op de nimf om haar te wekken. Laat Winkle de boom te drinken geven en een klim op zijn hand. Plaats Fingus op het rotsblok onder de tak. Laat Winkle nu de tak schudden om de bloem los te maken, Fingus vangt de bloem.
Gebruik nu de bloem op de steen waaronder de bijen wonen. Laat Fingus tegen de steen schoppen (act), een bij vliegt weg en Fingus krijgt de honing. Plaats Fingus nu op het grote rotsblok links van de steen. Gebruik Winkle om de bij te laten verschijnen. Gooi Fingus op de rug van de bij wanneer deze tevoorschijn komt. De bij brengt Fingus nu naar de nimf. Laat Fingus de honing aan de nimf geven, die dan de juiste paddestoel aanwijst. Pluk deze paddestoel.
Klop met Winkle op de deur van Vivalzart. Laat hem de paddestoel zien en ga naar binnen.

Vivalzart

Laat Winkle de paddestoel in de machine stoppen, zet de machine met Fingus aan. De machine begint en de vloeistof wordt door de wasknijper tegen gehouden. Laat Winkle een worm uit het potje pakken. Plaats Fingus op het valluik, links, onder de gier. Winkle moet nu op de knop drukken, waardoor Fingus naar de gier gegooid wordt.
Terwijl Fingus hangt, gooi je met Winkle de worm naar de gier. Fingus valt nu met een stuk vlees omlaag.
Voer het vlees aan de piranha die een bot zal uitspugen. Plaats een goblin op de vuilnisbak. Neem het bot en geef dit aan Vivalzart. Deze gooit het in de vuilnisbak waardoor de goblin op de plank gewipt wordt.
Pak het elixir en verwijder de wasknijper die de pijp verstopt. De vloeistof loopt in de fles. Gebruik de fles om elke goblin wat te laten drinken.
De goblins verdwijnen nu in een droom.

Jazz

Plaats met Winkle een hand op de lamp om de drumstick te krijgen. Met Winkle bewerk je met de drumstick de kap om het vlindernet te krijgen. Met Fingus laat je de veer springen (activate), eventjes verschijnt naast de drummer een fietspomp. Plaats nu snel met Winkle een hand op de lamp om deze te pakken. Plaats een goblin op de veer zonder deze te laten springen. Laat met de andere goblin de veer springen, om beurten springen ze. De deur links gaat open. Ga door deze deur, de doorgang wordt door een tuinslang versperd. Gebruik met de andere goblin de wasknijper op de aanzet van de slang. Ga door het gat rechtsbeneden om rechtsboven te komen. Praat met de gitarist; hij speelt wat en rechtsboven verdwijnt langzaam een noot. Vang deze met het netje.
Met Winkle gebruik je nu de fietspomp om de saxophonist op te pompen (laat Candy Dulfer dit maar niet lezen!) , zodat Fingus met het vlindernetje de muskiet kan vangen die uit de saxofoon komt.
Met Fingus gebruik je de fietspomp om de saxophonist op te pompen

zodat Winkle met het netje de noot kan vangen. Gebruik de muskiet met Winkle op de lamp; de drummer drumt.
Fingus vangt de laatste noot, je hebt nu het hele melodietje.

Tom
Gebruik de melodie linksonder op de deur; het gaat de klok in. Ga nu naar Tom die je de zandloper zal geven.

Groeve
Gebruik de zandloper op de groeve. Ga door de opening.

Wereld 3
Doel: Je moet de smid ervan zien te overtuigen dat hij de sleutel van de kist met duikpakken moet namaken. De goblins kunnen dan door de put naar de zee gaan.

Wachters
Pak de mayonaise, zet deze vlakbij Gromelon. Zet Fingus op de plank en laat hem op de mayonaise springen. Gromelon zit onder, laat Winkle het zwaard pakken. 'Activate' Winkle op Rustik en wanneer de mond van Stalopicus is open laat je Fingus de kauwgum pakken. Gebruik de kauwgum op de kist om een afdruk van het sleutelgat te maken.

Smidse
Geef de dwergensmid eerst de afdruk, dan het zwaard. Hij vraagt om de blaasbalg aan te zetten. Gebruik met Winkle het krukje op Oto om deze te laten grijnzen. Wanneer hij zijn lans schudt, hang je Fingus eraan. Fingus kan nu op de blaasbalg springen. De smid kan de sleutel namaken. Pak de sleutel.
Gebruik met Winkle de mayonaise op Focus. Wanneer het vlees omlaag komt, laat je Winkle het krukje gebruiken zodat je een stuk kunt nemen. Voordat je dit scherm verlaat moet je het aambeeld nemen.

Wachters
Laat Fingus het vlees op Amidal gebruiken zodat je diens kunstgebit te pakken krijgt. Gebruik de sleutel op de kist. Elke goblin neemt een duikpak.

Put
Ga met Winkle de tunnel in. Hij drukt op een knop waardoor een deur bij het monster zichtbaar wordt. Til het luik op, je ziet een knop. Fingus moet hierop drukken voordat het luik weer dichtvalt. De deur bij het monster gaat open.
Ga met Fingus de tunnel in, wanneer het monster begint te praten ga je met Winkle door de deur. De combinatie van de bewegende kaak van het monster en de stem van Winkle doet Schwarzy verstijven. Gebruik nu met Fingus het krukje op de takel om hem vast te haken. Gebruik met Winkle het kunstgebit op Schwarzy, die een moment blijft hangen. Smijt het aambeeld naar Schwarzy voordat hij omhoog komt. Hij gaat nu omlaag om het putdeksel op te tillen. Elke goblin gebruikt het duikpak op de put.
Wordt vervolgd in HS 19.

IRONMAN SUPER OFF ROAD
MS-DOS
Uit Arnhem een aardige prentbriefkaart van Kasper Kuijper met daarop de tip dat je in dit spel onbeperkte financiën kunt krijgen door tijdens het invoeren van je naam of het kopen van spullen <+> in te drukken. Je moet echter wel nog tenminste één credit op je naam hebben.

KUNG FU MASTER
GAME BOY
Een geniepige is deze tip van Gabi Zimmerman (Amsterdam) eigenlijk. In het tweede level heeft de eindbaas een ton. Wanneer hij deze naar je wil gooien ga je snel naar links. Ga vervolgens weer terug en je zult zien dat hij zijn kluts, sorry ton kwijt is. Schop hem nu en maak dat je weer naar links gaat. Zo verder totdat hij verslagen is.

LIFE FORCE SALAMANDER
NINTENDO NES
Van Gertjan Plantinga (Dokkum) maar ook van Pieter Gulinck (Bonheiden) een tip voor 30 levens. Tijdens het titelscherm als volgt: *OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, SELECT, START.* Ook Richard Waal uit Wormer kwam hiermee.

M1 ABRAHAMS BATTLE TANK
MEGA DRIVE
Van John Verburg uit Houten kwam gelukkig niet alleen die maffe tip voor *Batman Returns* voor de Lynx, maar ook deze. Om onkwetsbaar te worden doe je tijdens de demo:

B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C

NAVY SEALS
AMIGA
Voer als naam PSBOYS in, meldt Jochem Menting. Start het spel en met <H> en <ESC> kun je levels overslaan.

NEMESIS
GAME BOY
Ook hier ontdekte Jochem een bonus-level, en wel in level 2. Schiet de bovenste basis aan flarden, wanneer je het kleine commando scheepje vernietigd hebt vlieg je eronder en daar vind je de bonus-stage.

PANG
AMIGA
In het begin tik je tijdens de kaart WHAT A NICE CHEAT, waarna de kaart roze wordt. Beweeg je snel de joystick naar links dan kun je een volgend level kiezen. Maar, waarschuwt Joost van Driel (Hedel), je moet wel supersnel zijn.

PINBALL FANTASIES
AMIGA
In het verleden mopperde ik al op Arjan Schepers dat hij met zijn twee cheats m'n plezier aardig vergalde. Maar Frank Swinckels doet er nog een schepje bovenop. Let wel, alles intikken voordat je het aantal spelers kiest en let op de spaties.

FAIR PLAY schakelt alle cheats uit
EARTHQUAKE Tilt werkt niet
EXTRA BALLS 5 ballen
DIGITAL ILLUSIONS bal loopt niet meer weg
VACUUM CLEANER scoretabel wordt geleegd

Ook kun je de volgende eens proberen:
THE SILENTS
ANDREAS
FREDRIK
ULF
OLOF
MARKUS
BARRY
HIGHLANDER
TECH STUFF

Frank beweert dat we niet verder hoeven te zoeken, dit zijn ze echt allemaal. Wie biedt?

Van Donnee Basseleur uit Zaandam kregen we de tip dat je met <ALT> en de <FUNCTIE> toetsen (F1...F10) naar volgende levels kunt.

SHADOW WARRIORS
NINTENDO NES
Volg Abel Gilsing's raad en je krijgt de soundtest. Tijdens het "Tecmo Presents" scherm druk je in *OMLAAG, A, B, SELECT, START.*

SHINOBI
SEGA MASTER SYSTEEM
Tijdens het titelscherm doe je *OMLAAG* en druk je knop *2* in; je kunt nu je ronde kiezen. Thomas de Ridder komt wel vaak aan bod, deze keer.

SOLOMON'S CLUB
GAME BOY
Ook van Abel de volgende codes:

1-10 RYSY?JJ?
2-5 JZ4JSJJJ
2-10 6ZYSYJJ?
3-5 CZZVJS08
3-10 XZZ7SY88
4-5 ?ZZ3VJS8

SONIC 2
MEGA DRIVE

Van diverse kanten kregen we een tip om zelf levels te kiezen. Ga naar het OPTIONS scherm en de SOUND test. Laat vervolgens melodie 19 enkele secondes spelen, dan 65, 09 en tot slot 17. Druk nu *A* en *START* tegelijkertijd in totdat het scherm met de levelkeuze verschijnt.
Dank aan ondermeer Thomas de Ridder (Hoboken).

SUPER CASTLEVANIA IV
SUPER NINTENDO
Nog meer van Abel: spring in het laatste level in het lege gebied links van het startscherm. Blijf springen totdat je helemaal aan de linkerkant komt, waar je beloond wordt met hartjes, wapens en power-ups. Zoek naar de onzichtbare trap zodat je weer omhoog kunt klimmen.

SUPER SKWEEK
ATARI LYNX
Vincent Willemsen is er weer. Maar deze keer kort en niet al dat gedruk op toetsen en zo. Zoom bij het eerste eiland in en je ziet een mannetje staan zwaaien. Ga er boven staan en druk *OPTION 1* in.

WOLFCHILD
AMIGA
Tijdens het titelscherm tik je THE PERFECT KISS voor eeuwige wapens. Ook kun je ITS NOT ALL WALKING doen zodat je altijd bij hetzelfde level begint, en dat alles volgens Wim Platenkamp (Oldenzaal). Arjen Schepers (die zowat altijd het laatste woord heeft in deze rubriek) tikt SOULPSYCHEDELICIDE in voor oneindige 'extends'.

PRO ACTION REPLAY

We hebben wat brieven gekregen van lezers die geen raad wisten met deze codes. Dus nogmaals, om deze codes te kunnen gebruiken dien je te beschikken over een *Pro Action Replay*; deze is te koop voor Game Boy, NES, Super Nintendo en Sega Mega Drive.

NINTENDO NES

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS
00066403
Oneindigelevens
0004B202
Onkwetsbaar

FLINTSTONES
00030803
Onbeperkte energie voor Fred

HOOK
00037F02
Oneindige levens

OPERATION WOLF
00005009
Onbeperkt aantal kogels

SUPER MARIO 3
0000ED02
Mario kan altijd schieten
0000ED01
Marie blijft Super Mario

TERMINATOR 2
00071D04
Oneindige levens

GAME BOY

ADDAMS FAMILY
081F68C0
Onbeperkte energie

ADVENTURE ISLAND
010319C4
Oneindige levens

BAD 'N RAD
010323CD
Oneindige levens

BLUES BROTHERS
010337C3
Onbeperkte energie

BURGER TIME
010246C3
Oneindige levens

DOUBLE DRAGON II
083CB7C6
Onbeperkte energie

GREMLINS 2
0108C6C0
Oneindige energie

NINJA GAIDEN
01069BC0
Onbeperkte energie

PARODIUS
020397DD
Oneindige levens

SUPER MARIO LAND
010215DA
Oneindige levens

TINY TOONS
0102C3C9
Oneindige levens

TURRICAN
0104DDC5
Oneindige levens

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY
7E00C302
Onkwetsbaar

FINAL FIGHT
7E0D6E05
Oneindige levens

JOE & MAC
7E082202
Oneindige levens voor Joe

HOOK
7E1F0003
Oneindige levens

PITFIGHTER
7E1124A0
Onbeperkte energie

PRINCE OF PERSIA
7E050805
Onbeperkte energie. Wanneer de held op een staak of zoiets valt, moet je de PAR één seconde uitzetten.

SPIDERMAN & X MEN
7E010003
Oneindige levens

SUPER GHOULS "N" GHOSTS
7E02A402
Oneindige levens

SUPER MARIO BROTHERS
7E027799
99 munten voor Luigi

SUPER OFF ROAD
7E056313
Heel veel geld

SUPER SOCCER
7E10F803
Geen keeper in de eerste helft

UN SQUADRON
7E00D901
Veel geld voor speler 1

SEGA MEGA DRIVE

ALICIA DRAGOON
FF00C2000A
Onbeperkte energie

ALIEN 3
FF08670050
Tijd stopt

DECAP ATTACK
02EB884E71
Onbeperkte Chucks

DICK TRACY
FFFD710059
Onbeperkte tijd

GAIARES
FFF3E10004
Oneindige levens

GOLDEN AXE II
FF08800002
Oneindige levens

GYNOUG
FFD6CD0002
Oneindige levens

IMMORTAL
005E10600C
Onkwetsbaar

JAMES POND
007ED16004
Oneindige levens

RAMBO III
0022803CC0
Oneindige levens

REVENGE OF SHINOBI
009EF86002
Oneindige levens

TAZMANIA
FFD45B0003
Oneindige levens

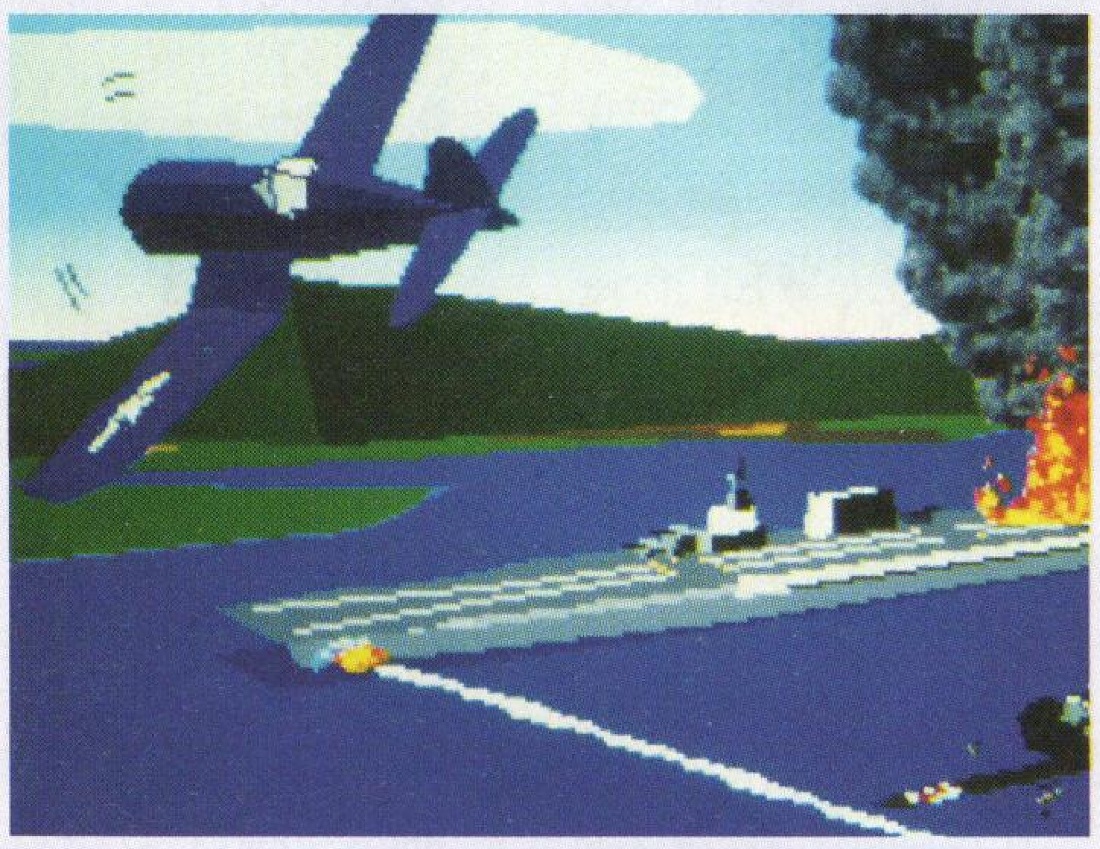
BITMAPS, VECTOR GRAPHICS OF REND

ZONDER MEER HET MEEST FASCINERENDE VAN DE MEESTE COMPUTERSPELLEN ZIJN DE PLAATJES. EN AANGEZIEN PLAATJES HET HOOFDBESTANDDEEL VORMEN VAN ZO'N BEETJE IEDER SPEL DACHTEN WIJ DAT HET WEL EENS INTERESSANT ZOU ZIJN OM TE ZIEN HOE DIE PLAATJES TOT STAND KOMEN. EN WAAROM HET NODIG IS OM VOOR MAAR EEN KLEIN BEETJE EXTRA REALISME ZEER VEEL DUURDERE HARDWARE AAN TE SCHAFFEN. IN DIT ARTIKEL WORDT UITGELEGD WAT DE VERSCHILLENDE VORMEN ZIJN DIE EEN ONTWERPER KAN KIEZEN EN WAT DE CONSEQUENTIES DAARVAN ZIJN.

PIXELS

De basis van ieder computerplaatje is de pixel. Dat staat voor Picture Element en het betekent zoveel als punt. Ieder computerplaatje is opgebouwd uit een aantal pixels. Voor de veelvoorkomende VGA-kaart geldt bijvoorbeeld vaak dat het beeld is opgebouwd uit 200 pixels verticaal en 320 pixels horizontaal. Om ervoor te zorgen dat wanneer er iets in de computer verandert er ook iets op het scherm verandert, is gekozen voor de techniek van 'memory-mapping'. Het definiëren van een soort plattegrond in het interne geheugen die overeenkomt met het scherm. De computer leest deze kaart een aantal malen per seconde en verandert het signaal dat naar het scherm verzonden wordt als er op deze kaart iets verandert. Zo is het mogelijk iets op het scherm te veranderen door iets op de kaart te schrijven. Alle videokaarten werken met deze zelfde methode. Het grootste verschil tussen de videokaarten onderling is de manier waarop de gegevens in kaart worden gebracht en de manier waarop met kleur wordt omgegaan.

MS-DOS



KAARTLEZEN

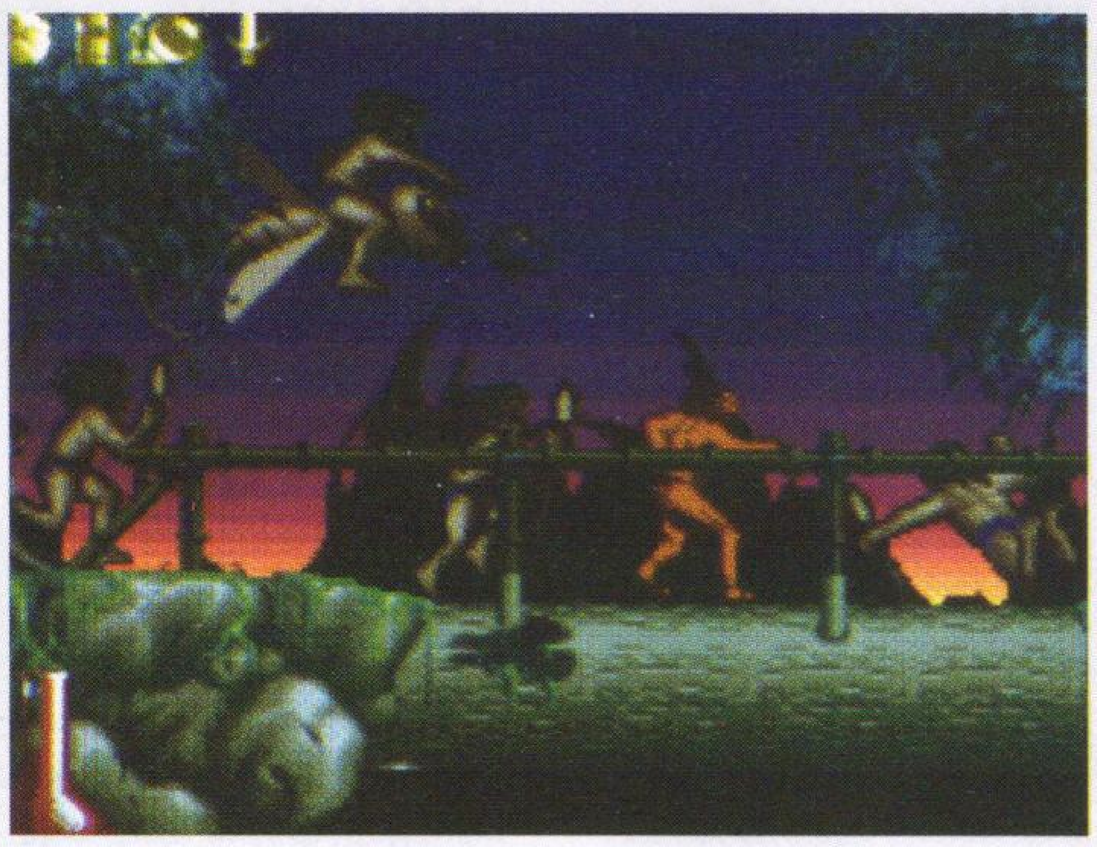
Met het bovenstaande in gedachten is het eenvoudig in te zien hoe men plaatjes op het scherm krijgt en hoe plaatjes op disk worden opgeslagen. Deze methode van het vullen van de kaart (=map) met pixels (=bits) noemen we bitmapping. Dus een bitmap van een plaatje is dat volledige plaatje pixel voor pixel opgeslagen.
Een kleine rekensom leert dat deze techniek niet erg geschikt is voor bewegende beelden die het hele scherm vullen. Al bij een geringe resolutie van 320x200 neemt elk plaatje tussen de 16Kb en de 192Kb in beslag.
Om een bewegend beeld te zien moeten er minstens twaalf plaatjes per seconde worden getoond, maar liever nog zestien. Dat betekent dat bij televisiekwaliteit op deze manier sprake is van een overdracht van 16 x 192.000 = 3.072.000 oftewel ongeveer 3 megabyte informatie per seconde.
Nu zijn er natuurlijk compressiemethoden om de manier van opslag te verkleinen en er kan natuurlijk gekozen worden voor minder kleuren en minder beeldjes per seconde. Helaas is dat ook geen afdoende oplossing omdat de rekentijd per plaatje dan de beperkende factor wordt, aangezien de informatie weer moet worden gedécomprimeerd.

Inmiddels begint er hardware op de markt te komen die meehelpt om die rekentijd te verkleinen (MPEG, MPEG II en JPEG zijn algoritmen die ontwikkeld en geïmplementeerd zijn), maar momenteel wordt die nog niet veel gebruikt binnen de entertainment wereld.

BEWEGING

Al met al was de keuze bij het ontwerpen van computerplaatjes tweeledig. De computer kon gebruikt worden om plaatjes te creëren die nooit met de video gemaakt hadden kunnen worden. Aan de andere kant kon de computer gebruikt worden om getekende plaatjes een interactief leven te geven. Voor spelletjes was in eerste instantie de laatste keuze de eenvoudigste. Er werd een stilstaande achtergrond getekend en op de voorgrond bewogen dan bitmap plaatjes van de helden en vijanden.
Dit werkte in het klein net zo als eerder beschreven in het groot. De computer rekende uit waar één van de vier hoekpunten van het plaatje moest komen en de overige punten werden neergezet ten opzichte van dit hoekpunt. Natuurlijk waren er wat meer hindernissen te overwinnen, maar de basis was "zet neer, haal weg, zet nieuwe neer".
Een hele generatie computerspellen is op deze methode geënt.
Latere spellen, bijvoorbeeld op de SEGA, laten ook de achtergrond meebewegen. Dit neemt veel minder data in beslag dan de eerder beschreven methode. Immers de meeste gegevens zijn al op het scherm aanwezig. In feite hoeft bij horizontale beweging

MS-DOS



slechts de linker- of rechterrand vernieuwd te worden. De rest van het plaatje schuift gewoon een kolom naar rechts of links. En omdat dat zo vaak voorkomt is dat ingebakken in de hardware van de meeste spelcomputers. Slimmer zelfs nog, de kaart die ze gebruiken om het scherm weer te geven is eigenlijk groter dan het scherm. Wat er op het scherm te zien is, is dus maar een deel van wat er al aanwezig is in het geheugen. Door nu het venster dat afgebeeld wordt op het scherm over deze kaart heen te laten schuiven krijgt men een veel soepeler beweging dan wanneer dit via de software wordt geregeld.

DIEPTEWERKING

Ook 'parallax-scrolling' wordt hardwarematig gedaan op deze machines. Parallax-scrolling is het treineffect. Een toren die ver weg staat beweegt langzamer met de trein mee dan een koe die in de wei naast de trein staat. Door een aantal achtergronden over elkaar heen te laten schuiven is dit effect ook op de computer na te bootsen en het geeft een enorm gevoel van diepte. (*Shadow of the Beast* is hiervan een zeer goed voorbeeld.)

De tweede keuze was het maken van nieuwe plaatjes op de computer. Om de moeilijkheden te begrijpen die hierbij speelden is het nodig om een aantal dingen te beseffen. Ten eerste zijn berekeningen op de computer niet allemaal even snel. Vermenigvuldigen kosten veel meer tijd dan optellen. Daarnaast geldt dat hardware veel sneller is dan software en dat intern geheugen veel sneller is dan extern geheugen. Tenslotte was er de moeilijkheid van representatie. Het scherm bestaat nu eenmaal uit een plat vlak met een beperkt aantal pixels. De meeste voorwerpen zijn veel complexer dan dat. Een bol afbeelden op een plat vlak is al een hele toer en dat is zo ongeveer de eenvoudigste figuur dat te bedenken is!

MS-DOS



3-DIMENSIONEEL

Om dat probleem op te lossen werd gekozen om een 'view-system' te ontwerpen. Als een voorwerp eenmaal beschreven is, gebruikmakende van x, y en z coördinaten, is het mogelijk is om vanuit elke hoek tegen dit voorwerp aan te kijken. Het idee is dat er een camera staat gericht op het voorwerp en dat het scherm een soort filmdoek is dat tussen de camera en het voorwerp is geplaatst. Deze gegevens leveren een matrix op die de driedimensionale x,y,z-coördinaten van het voorwerp afbeeldt op de tweedimensionale schermcoördinaten. Het systeem is wiskundig gezien niet erg complex, maar het voert te ver om het hier uitgebreider te beschrijven.
Nog steeds was het onmogelijk om binnen aanvaardbare tijd wiskundig complexe vormen af te beelden. Eenvoudige vormen gingen wel heel aardig en de eerste techniek is daar dan ook op gebaseerd. Het idee was om de camera uit het viewsysteem te vervangen door een oog. Dat oog ziet een voorwerp omdat er een lichtstraal vanaf dat voorwerp richting

ERING... WIE WEET HET ANTWOORD?

het oog wordt gezonden. Deze straal is het gevolg van één of meerdere stralen die het voorwerp op dat punt hebben geraakt. Deze kunnen ook weer teruggevolgd worden tot hun oorsprong enzovoort, enzovoort. Door nu elke lichtstraal en elk deel van een lichtstraal een tellertje mee te geven kan worden bijgehouden hoeveel stralen een bijdrage leveren aan de straal die uiteindelijk het oog raakt. Kies hier een grens voor en per straal is er een stop ingebouwd. Omdat het systeem de stralen volgt van het oog naar de diverse voorwerpen heet dit systeem ray-tracing (=lichtstraal volging). Welke stralen er gevolgd worden, wordt bepaald door een lijn te trekken van het oog voor het scherm naar elk punt van het scherm. De methode heeft tot gevolg dat het aantal uit te voeren berekeningen exponentieel afhankelijk is van de diepte, dus het aantal weerkaatsingen. De methode levert spectaculaire plaatjes op, maar is

MS-DOS



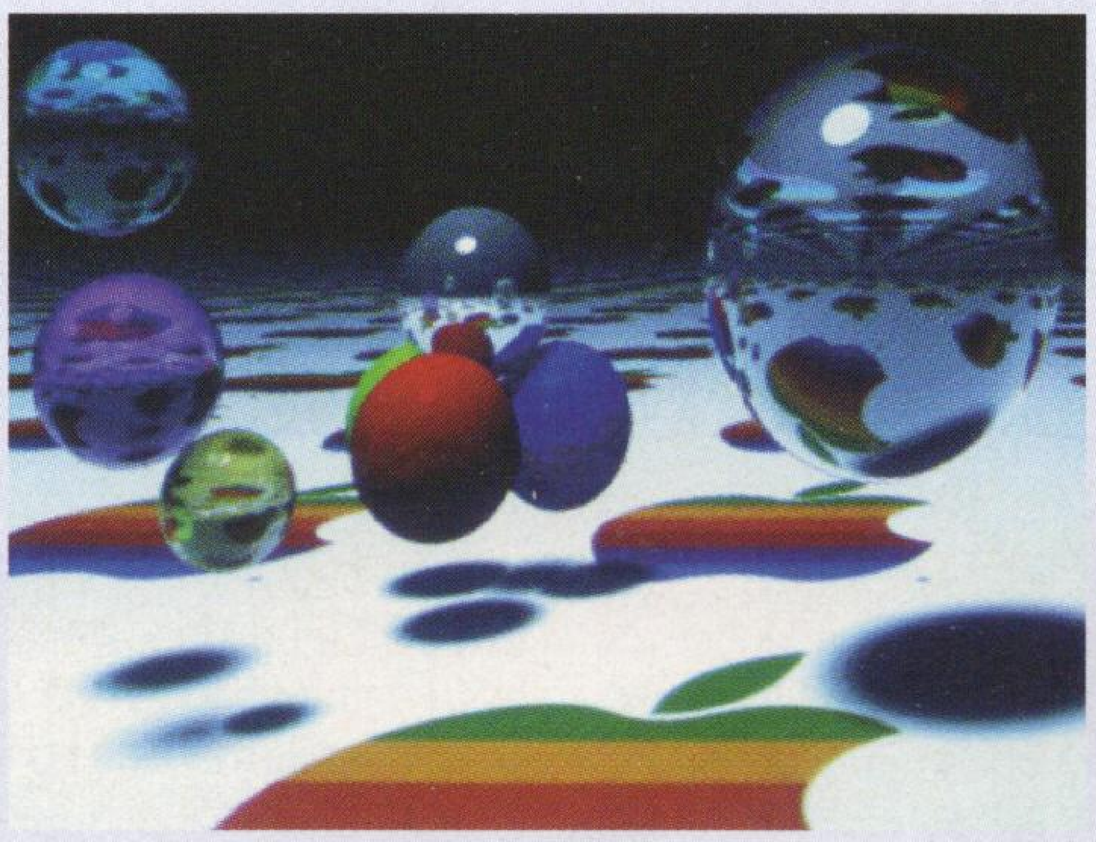
veel te omslachtig om in de nabije toekomst voor animatie te worden gebruikt.

VECTOR

De andere techniek om een voorwerp zo realistisch mogelijk af te beelden op het scherm kiest een andere benadering. Het idee is om elk voorwerp te vertalen in een aantal punten die onderling door lijnen zijn verbonden. Nu is het mogelijk geworden om een heel complex voorwerp met relatief weinig gegevens op te slaan. Een tweede voordeel is dat alleen de hoekpunten van de lijnen hoeven te worden berekend, de afbeelding van een driedimensionale lijn op het scherm is namelijk weer een lijn. En aangezien twee punten een lijn bepalen is het voldoende om die punten af te beelden op het scherm en daarna uit te rekenen welke lijn daartussen loopt. Zoals eerder gezegd nemen vermenigvuldigingen veel tijd in beslag. Het bepalen van een punt op het scherm bevat altijd één vermenigvuldiging. Maar zijn van een lijn een hoekpunt en de richting bekend dan is het mogelijk om steeds met optellingen het volgende punt te bepalen. (Besenham's algoritme doet dat voor u.)
Door deze methode een klein beetje uit te breiden van lijnen naar vlakken, is het al vlug mogelijk om voorwerpen op het scherm af te beelden waar vanaf alle kanten tegen aangekeken kan worden. Voor spellen is dat natuurlijk ideaal. In plaats van afbeeldingen van alle kanten van een voorwerp op te slaan is het slechts nodig om de hoekpunten van de lijnen op te slaan van het 'wire-frame' model. Met deze techniek was het dan ook voor het eerst mogelijk driedimensionaal rond te lopen of te vliegen. Goede voorbeelden zijn de diverse flight-simulatoren, *Elite* en uit het recentere verleden *Alone in the Dark*.

Over het algemeen wordt deze techniek 'vector graphics' genoemd. Een vector is namelijk een lijn die én lengte én richting heeft.

MS-DOS



GRENZEN VERVAGEN

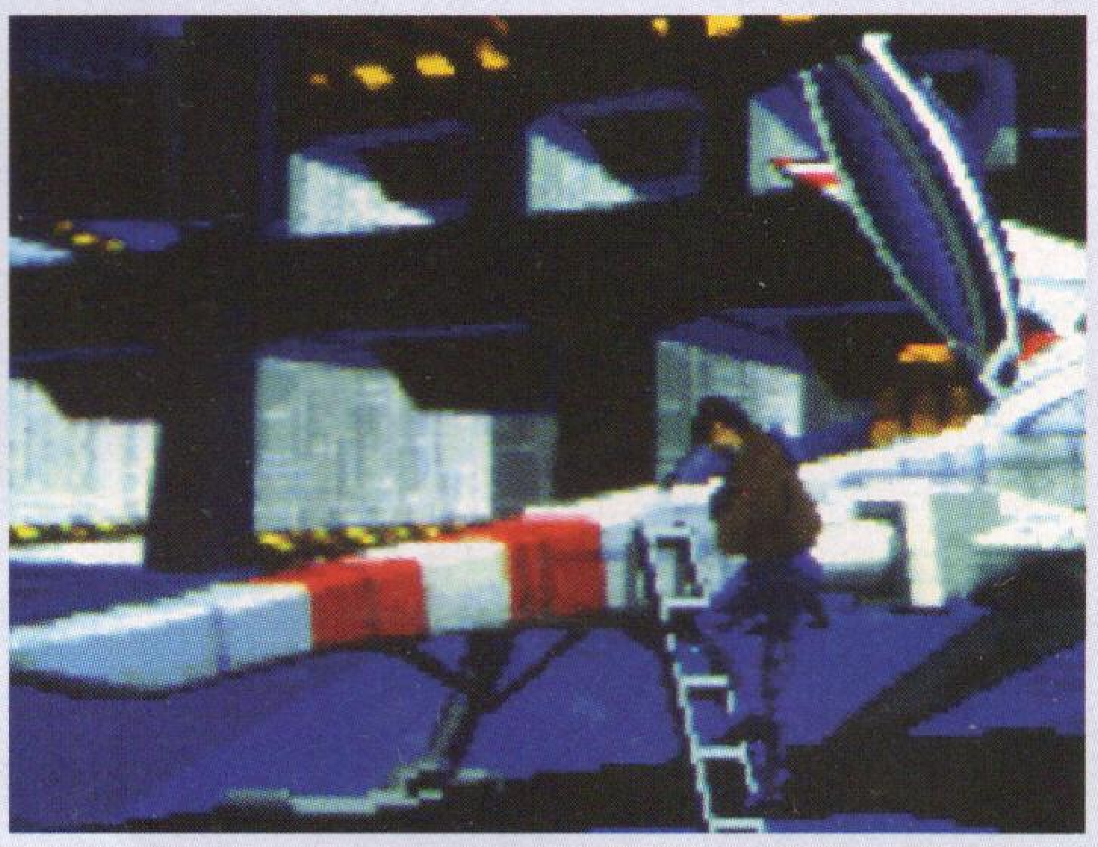
Deze techniek was meteen toepasbaar zelfs op de kleinere homecomputers, maar de kwaliteit van de plaatjes was niet heel erg hoog en de afbeeldingen waren niet erg realistisch. Om daar verandering in te brengen was een aantal zaken voorhanden. Ten eerste is het mogelijk om meer lijntjes en punten te gebruiken om een voorwerp te definiëren. Hoe meer lijntjes, hoe gedetailleerder en realistischer de afbeelding. Maar zelfs met deze methode bleef het een probleem dat de vlakjes egaal van kleur waren. De meeste dingen zijn nou eenmaal niet opgebouwd uit kleine gekleurde vlakjes. Om dat probleem te lijf te gaan bedacht men een techniek die 'rendering' heet. De idee is weer niet zo moeilijk. In plaats van een vlak één kleur te geven kijkt men naar de aangrenzende vlakken en laat men de kleur verlopen van de ene naar de andere kleur. Men heeft nu geen scherp afgebakende grenzen meer tussen de twee vlakken en daardoor is het beeld zachter van vorm geworden.
Dit proces heet Gouraud-shading naar de bedenker. Helaas was het nog niet genoeg. De aanpassingen die gemaakt moesten worden werden bedacht door meneer Phong en de huidige techniek heet dan ook Phong shading. (Voor de liefhebbers, deze techniek heeft als voordeel dat hij een fast Fourier-transformatie als onderdeel heeft, waardoor hij veel sneller is. Er is ook geen sprake meer van lineaire maar van cosinale afhankelijkheid waarbij de normaalvector van het vlak gebruikt wordt om de positie ten opzichte van een eventuele lichtbron te bepalen.)

De laatste techniek geeft de mogelijkheid om de textuur van een voorwerp te veranderen. Daardoor wordt een plaatje dat met Phong shading is gerenderd zeer realistisch. (Een goed voorbeeld is de Terminator in Terminator II, deze is geheel ontworpen op een Silicon Graphics grafisch werkstation die bovenbeschreven technieken als basis gebruikte voor de plaatjes.) Maar ook deze techniek is nog absoluut onmogelijk te gebruiken op consoles of PC's.

TUSSENVORMEN

Toch zijn er inmiddels tussenvormen gevonden die het realiteitsgehalte van de plaatjes enorm ophalen. Bijvoorbeeld *Wing Commander*. Hier is sprake van een universum dat intern wordt bijgehouden via wireframes, maar op het scherm ziet de speler voornamelijk bitmaps. De gebruikte techniek is substitutie. De computer houdt bij welk voorwerp waar is door middel van een vergelijkbare techniek als de eerder omschreven vector graphics. Is er eenmaal uitgerekend hoe en waar het voorwerp wordt afgebeeld, dan wordt uit de verzameling bitmaps het plaatje gekozen dat het meest overeenkomt met de werkelijkheid. Waarschijnlijk wordt daarnaast nog gebruik gemaakt van vergrotingen en verkleiningen om het aantal opgeslagen plaatjes wat te beperken. Een andere

MS-DOS



tussenvorm is gevonden in *Betrayal at Krondor*. Hier wordt echt gebruik gemaakt van een beperkte vorm van rendering. Daarnaast worden bitmaps gebruikt om bepaalde voorwerpen een beter aanzien te geven. Om u een idee te geven, Sierra raadt een Pentium (586 dus!) aan om echt van dit spel te genieten. En het ziet er nog steeds niet half zo mooi uit als een adventure met getekende achtergronden. Maar de vrijheid die de speler heeft om willekeurig waarheen te lopen is natuurlijk wel enorm.

TENSLOTTE

Bovenstaand artikel heeft absoluut niet de intentie om volledig te zijn of zelfs maar diepgaand. Het doel is geweest om u een idee te geven waarom iedereen zo onder de indruk was van *Wing Commander*, terwijl het qua spel niet zoveel bijzonders was, of waarom *Elite* zo'n enorm spel is terwijl het op één 360k diskette komt en gewoon op een XT gespeeld kan worden. De huidige gang van zaken wijst erop dat de meeste spelproducenten in de nabije toekomst kiezen voor een tussenvorm op CD-ROM.
De originele plaatjes worden ontworpen op een grafisch werkstation, gebruik makend van Phong shading en rendering. Daarbij wordt de hoofdpersoon gefilmd en later in de door de computer getekende wereld ingelezen. De mogelijkheden daarvan heeft iedereen inmiddels kunnen zien in de bioscoop. Nadeel hiervan blijft de enorme hoeveelheid data die ervoor zorgt dat noch het volledige scherm kan worden benut, noch de snelheid van animatie wordt gehaald die wenselijk is op het huidige computerplatform.

de Kerker

**Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!**

Deze kerker moet ik helaas beginnen met een zeer oprecht excuus. In Hoog Spel 16 heb ik beloofd om in Hoog Spel 17 *Wizardry 7, Crusaders of the Dark Savant* uitgebreid te behandelen. Er waren echter zoveel vragen over *Ultima VII* binnengekomen dat ik die belofte niet waar kon maken. Mooi dacht ik, dan speel ik *Wizardry* gewoon even uit en dan geef ik die gouden tips wel in Hoog Spel 18. Maar een voorbijkomende Balrog en wat diefachtige hobbits hebben mij het leven afgelopen maand zo zuur gemaakt dat daar niets van terecht is gekomen. Het ergste is nog wel dat die hobbits mijn exemplaar van het hintboek van *Wizardry 7* hebben gestolen...
U begrijpt het al dit is een ietwat pathetisch verhaal om u als lezer om een oplossing te bedelen. (Vooral aan Cory(?) van Zessen uit Groot-Ammers een extra excuus.) Maar ach het leven gaat door en ook een oude man moet eten, dus hier wat tips voor twee zeer populaire spellen van de laatste tijd.

Ultima Underworld
LABYRINTH OF WORLDS

Het begin van dit spel is eenvoudig, maar allengs wordt het ingewikkelder. Begin met het verkennen van de riolen. Zo gauw de held sterk genoeg is, is het verstandig om de Reaper op niveau 4 te verslaan. Deze heeft namelijk de sleutel die toegang geeft tot 'the Armoury'. Op niveau 5 vindt u het grote juweel dat toegang geeft tot maar liefst 8 werelden. De beste volgorde om deze te bezoeken is:

1. **The Prison Tower**
2. **Killorn Keep**
3. **Ice Caverns**
4. **Talorus**
5. **Pits of Carnage**
6. **Mage Academy**
7. **Ethereal Void**
8. **Loth's Tomb**

Een van de belangrijkste dingen die de speler moet doen is het neutraliseren van de kracht van de Guardian op elke wereld. Dit kan door het zwaaien met een staf die u van Altara krijgt. De ingrediënten zijn een ei van de 'Dread Spider' (die u vindt op ondergronds niveau 4) en een amethysten staaf (die u vindt op Talorus in een gloeiende kamer) nodig.

De tests van de Mage Academy zijn redelijk eenvoudig op te lossen. Maar op het achtste niveau van deze test vindt u een pentagram. (Dit is overigens ook de plek waar u de staf van Altara moet gebruiken.) Onder een van de bedden op dit niveau vindt u een sleutel waarmee u de deur van de kluis kunt openen. Hier vindt u een grijs Moongate. Ga hier door en u gaat een van de delen van de Ethereal Void binnen. Ga aan de andere kant niet meteen terug door de teleporter, maar loop door over het pad waarover u aankwam. U ziet hier weliswaar geen vloer maar die is er wel! (Dit is een goede plaats om Night Vision te gebruiken.) Hier vindt u een kist met basilisk olie en als u doorloopt langs het krachtveld komt u in een lege kamer.
Hier is in het midden een geheim luik waar de runen VAS en TYM te vinden zijn. Deze heeft u nodig voor de beste spreuken uit het spel. Het is niet verstandig om de basilisk olie op te drinken, want die moet u leeggieten in het filanium depot in de Ice Caverns. Als u dat gedaan heeft, is het goed baden hier! In de Ethereal Void komt u namelijk op een gegeven moment bij een meer van lava. Gebruik nu de spreuk Iron Flesh en bak de olieachtige substantie vast op uw huid.

Een trucje om snel door de Ethereal Void te geraken wil ik u niet onthouden. Als u de planten hebt gegeten die u in uw droom naar deze plek toebrengen kunt u niets anders doen dan rondkijken. Maar als u, voordat u gaat slapen, een Moonstone op de grond legt en de andere in de hand neemt. (Zodat de muiscursor de vorm van deze steen aanneemt.) worden de mogelijkheden opeens groter. Ga nu slapen door middel van toets <F10>. Droomt u van de Shrine of Spirituality, dan kunt u de Moonstone die u actief heeft, laten vallen. Eenmaal weer wakker geworden kunt u van de achtergebleven steen gebruik maken om terug te gaan naar de Shrine. (Dit is overigens lang niet de leukste oplossing van het probleem. De Ethereal Void is het leukste stuk van het spel en het is eigenlijk zonde om hier niet uitgebreid rond te kijken.)

Eye of the Beholder 3
THE ASSAULT ON MYTH DRANNOR

SSI heeft ons allemaal gelukkig gemaakt door het derde deel van deze prima serie uit te brengen. Maar dit keer is het niet het team van Westwood dat voor het verhaal en de spanning tekent. SSI heeft een geheel eigen team aan het werk gezet om deel drie net zo goed te maken als de voorgaande. Wat mij betreft zijn ze daar aardig in geslaagd en daarom hier een eerste hulp bij dit toch (gelukkig) weer redelijk ingewikkelde spel. Oh ja, Westwood komt heel binnenkort met hun eigen versie van *EOB III*, namelijk *Lands of Lore*. De eerste versies waren om het zacht te zeggen zeer indrukwekkend. Maar goed terug naar *EOB III*.

Op de begraafplaats is het de bedoeling om net zo lang bomen om te hakken tot u een uitweg vindt. Hiervoor heeft één van de voorste twee karakters een bijl nodig. Om te zien welke bomen omgehakt kunnen worden hoeft u er alleen maar langs te lopen. Een van de karakters merkt dan vanzelf op dat de bomen zwak zijn.
In het volgende deel moet u ongeveer hetzelfde doen. Maar hier moet u eerst de eeuwigbrandende toorts vinden. Als u bij bomen komt die u niet kunt omhakken en waar u de mededeling krijgt dat deze bomen wel heel moeilijk om te hakken zijn, is het tijd om de toorts te gebruiken. Als u hier lang genoeg rondloopt komt u vanzelf een oude man tegen die u de weg naar Myth Drannor wijst.

In Myth Drannor vindt u vanzelf het Mage's Guild of de Ice Caves. Als u het Guild binnengaat gebruik dan de spreuk 'True Seeing', want er zijn hier zeer veel verborgen doorgangen. Eerst moet u hier naar de top van de toren gaan om Torbridam's ring op te halen. Nu gaat u naar de kamer waar de vier teleporters zijn die een tekst hebben. De teksten slaan op de wandkleden die u vindt als u door de teleporter heen bent gegaan. Dus Lente met het waterkleed, Zomer met het zonnekleed, et cetera. Als u door alle vier de portalen heengegaan bent, komt u in het volgende gedeelte van dit doolhof. Hier komt u het karakter Bug tegen. Het is geen goed idee om hem mee te nemen, want hij is laf en gevaarlijk. (Verder kunt u alle karakters meenemen die u tot nu toe bent tegengekomen.)
Als u bij de nis komt waar staat "Place The Lure of the beast here", dan legt u daar Torbridam's ring neer. Let op, de schorpioenen die u eerst met rust lieten vallen nu wel aan!

Als u eerst de Ice Caves binnen gaat in plaats van het Mage's Guild, plaats dan de diamant in de nis waar staat 'Ice Coveted Ice' en de 'wand of fear' in de nis die vraagt of u voor uw kind vreest. De kristallen sleutel opent verder de weg.

In het algemeen geldt dat het verstandig is om door Myth Drannor heen te blijven wandelen tot al uw karakters een extra ervaringsniveau hebben gekregen.

Goed, dat moet genoeg zijn om de eerste weken van *EOB III* te overleven. De volgende keer zal ik in ieder geval *EOB III* nog wat uitgebreider behandelen en met enig geluk ook *Crusaders of the Dark Savant*. Rest mij nog u allen een genoeglijke juli maand toe te wensen.

Kerkerze

Mithrandir

EYE of the BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

VOOR VELEN GAAT ER NIETS BOVEN HET IN DE HUID VAN EEN FAVORIETE HELD KRUIPEN. ELFEN, DRAKEN, TOVENAARS, DWERGEN ENZOVOORT, HOE VREEMDER HOE BETER. DÉ SPELVORM DIE DIT OPTIMAAL TOESTAAT IS HET ROLLENSPEL OFTEWEL DE RPG (ROLE PLAYING GAME). OP DE COMPUTER IS EEN AANTAL VAN DEZE SPELLEN BIJZONDER POPULAIR, ZOALS DE *ULTIMA* SERIE, *DUNGEON QUEST* EN DE *EYE OF THE BEHOLDER* SERIE.

GEEN WESTWOOD

Assault on Myth Drannor is het derde deel in de *Beholder* serie. In dit deel moet de Aards-Lich (een soort opper-zombie) die Myth Drannor beheerst, worden gevonden en verslagen. Maar er is wel een kanttekening. De eerste twee delen werden gemaakt door Westwood in opdracht van SSI, de uitgever van het spel. Westwood heeft echter gebroken met SSI en nu is het geheel gemaakt door een eigen team van SSI. Wel is gebruik gemaakt van dezelfde basis-programmatuur, het spel ziet er dus min of meer hetzelfde uit als de eerste twee delen.

Opnieuw is het spel gebaseerd op de regels van *Advanced Dungeons & Dragons*. Deze regels zijn ontworpen voor de rollenspellen zoals die met potlood en papier gespeeld worden, maar voor de *Eye of the Beholder* serie zijn ze aangepast aan de computer.
Een van de dingen die vastgelegd is binnen deze regelgeving is het niveau van de monsters welke helden tegen kunnen komen. Zo is het bijvoorbeeld onmogelijk om een niveau twaalf draak te verslaan als u enkel en alleen beschikt over karakters met niveau zeven. De vorige delen waren respectievelijk niveau één en niveau vijf spellen, *Assault on Myth Drannor* is een niveau tien avontuur.

ZES KARAKTERS

U speelt het spel met zes verschillende karakters. Hiervan kunt u er vier creëren voordat het echte spel begint en de andere twee kunt u kiezen uit diverse helden die u op uw reizen tegenkomt. Het scherm is in vieren verdeeld. Linksboven ziet u de wereld door de ogen van de voorste held uit uw team. Net als in de meeste spellen die dit eerste-persoons perspectief gebruiken, is hier sprake van een wereld opgebouwd uit rechte hoeken. Onder het wereldbeeld ziet u een kompasroos, daarnaast een zestal pijlen die elk een andere richting aangeven. Door op die pijlen te klikken, loopt u rond. Verder is er ruimte voor portretten van de zes karakters en hun belangrijkste kenmerken, de voorwerpen die ze vasthouden en het aantal levenspunten dat ze nog hebben.

Eens in de zoveel tijd gebeurt er iets bijzonders en wordt het scherm in tweeën gesplitst. De bovenste helft geeft een filmpje over wat er gebeurt en de onderste helft geeft tekst. Soms geeft deze tekst nog de mogelijkheid om een keuze te maken.

RAADSELS

Tijdens het rondlopen is uw hoofdtaak het oplossen van raadsels. Deze bestaan uit het vinden van bepaalde voorwerpen, het omzetten van de juiste schakelaars, het verslaan van bepaalde monsters. Maar dat wordt u niet makkelijk gemaakt, want Myth Drannor loopt letterlijk over van de monsters; en allemaal monsters van niveau tien of hoger. Dus Chimera's, trollen, schaduwen en horden verschillende ondoden. Het grootste verschil tussen lagere en hogere monsters is wel dat de laatsten vrijwel allemaal een extra wapen hebben, van giftige klauwen tot zure adem. Ook zijn ze meestal redelijk bestand tegen de simpele toverspreuken die beginnende tovenaars beheersen. Dus ook al begint u dit spel op niveau tien, de monsters en raadsels zijn ook van dit niveau, dus het is allemaal redelijk gelijkgestemd.

MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS



KNOKKEN

Het vechten met monsters is eigenlijk een van de weinige dingen die veranderd zijn tussen de verschillende delen van de *Beholder* serie. De basis is gelijk gebleven, als de karakters die voorop lopen een wapen in de hand hebben wordt dit afgebeeld naast het portret. Door met de rechtermuisknop op dit wapen te klikken, valt dit karakter aan met dit wapen. Het wapen wordt grijs om aan te geven dat de persoon die het vasthoudt nog niet klaar is om opnieuw toe te slaan. Na korte tijd wordt het wapen normaal van kleur en kunt u weer aanvallen. Omdat *Eye of the Beholder* zich in de werkelijke tijd afspeelt en uw karakters inmiddels allemaal een stuk vlugger zijn geworden dan voorheen - niveau tien! - werkt dit systeem niet meer zo goed. Ze zijn nu zo snel weer aanvalsklaar dat het niet meer bij te houden is. Daarom is er nu een extra knop onder de bewegingspijlen toegevoegd: allemaal aanvallen. U kunt de figuren aangeven waarvan u vindt dat ze moeten aanvallen tijdens een gevecht met de wapens die ze in de hand hebben. Klikt u nu op allemaal aanvallen, dan hakken ze erop los. Tovenaars en priesters moeten nog wel apart hun toverspreuken uitvoeren.

SPREUKEN

Magie is ook eenvoudig in de *Beholder* serie. U kunt kamp maken en daar uw tovenaar opdracht geven om bepaalde spreuken voor te bereiden tijdens de rustperiode. Voor uw priester geldt ongeveer hetzelfde, alleen moet deze bidden voor spreuken.

Gaat u nu rusten, dan beschikken beiden na afloop over de door u gekozen spreuken. Klikt u voor de tovenaar op zijn toverboek, of bij de priester op zijn heilige voorwerp, dan verschijnt er een venster met de uit te voeren spreuken. Hieruit maakt u een keus en de spreuk wordt uitgevoerd.

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI / U.S. Gold
MS-DOS ƒ 129,50 / BEF. 2499
Video: VGA
Audio: SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum
Systeemeis: 386 20mhz, muis, harddisk, 640k, (liefst 2MB)

De vraag is: wat voegt *EOB 3* nu precies toe aan de eerdere twee delen? Het antwoord: moeilijkere monsters en nieuwe raadsels. Om eerlijk te zijn, het is volkomen vergelijkbaar met de Westwood versies, alleen technisch is het niet zo goed. De wachttijd tijdens het inlezen van de plaatjes voor een toverspreuk bedraagt een aantal seconden. Ruim voldoende om in de hitte van de strijd de kluts kwijt te raken en te verliezen. Hetzelfde geldt als u van achteren aangevallen wordt. Tegen de tijd dat de computer u heeft omgedraaid, heeft u al vier keer te vaak op het pijltje geklikt.

Heeft u de eerste twee delen gespeeld, en vond u die leuk, dan is dit een goede keus voor meer van hetzelfde. Heeft u die echter nog niet, dan gaan ze duidelijk voor. Heeft u een CD-ROM, dan wilt u misschien nog een paar weken wachten op de CD ROM versie.... want die komt eraan. Alhoewel niemand ons kon vertellen wat die CD-ROM op zijn beurt weer toevoegt. Zucht....

Jan Willem van Riet

CHAMPIONSHIP Manager '93

OP HET GEBIED VAN VOETBALMANAGEMENT SPELLEN IS INMIDDELS AL VEEL VERSCHENEN. TOCH DUIKEN ER STEEDS WEER NIEUWE TITELS IN DIT GENRE OP. ELDERS IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL BESPREKEN WE DE BUDGETTITEL *GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER*, HIERONDER BEKIJKEN WE HET SPEL *CHAMPIONSHIP MANAGER '93* VAN DOMARK, HET VERVOLG OP HET GERUIME TIJD GELEDEN UITGEBRACHTE *CHAMPIONSHIP MANAGER*.

GEEN ACTIE

Dit soort spellen is door hun aard natuurlijk niet geschikt voor liefhebbers van actiespellen, aangezien het allemaal strategie is wat de klok slaat. Veel van dit soort spellen worden wel gelardeerd met samenvattingen van de wedstrijd, maar zelfs daarvan is in *CM'93* geen sprake. De hoogtepunten van de wedstrijd worden geheel in teksten getoond.
Maar het belangrijkste in management spellen is natuurlijk de soort en hoeveelheid informatie die men krijgt en datgene wat men daar als speler mee kan doen. En, aan informatie en opties bestaat geen gebrek in *CM'93*.

In het spel neemt men deel als manager van een Engels team in de competitie, in de hoogste divisie, de Coca Cola Cup en de FA Cup. In het volgende seizoen kan men - als de resultaten ernaar waren - in het Europese voetbal meespelen. In *CM'93* worden overigens alle divisies bijgehouden, inclusief een nacompetitie voor promotie en degradatie.

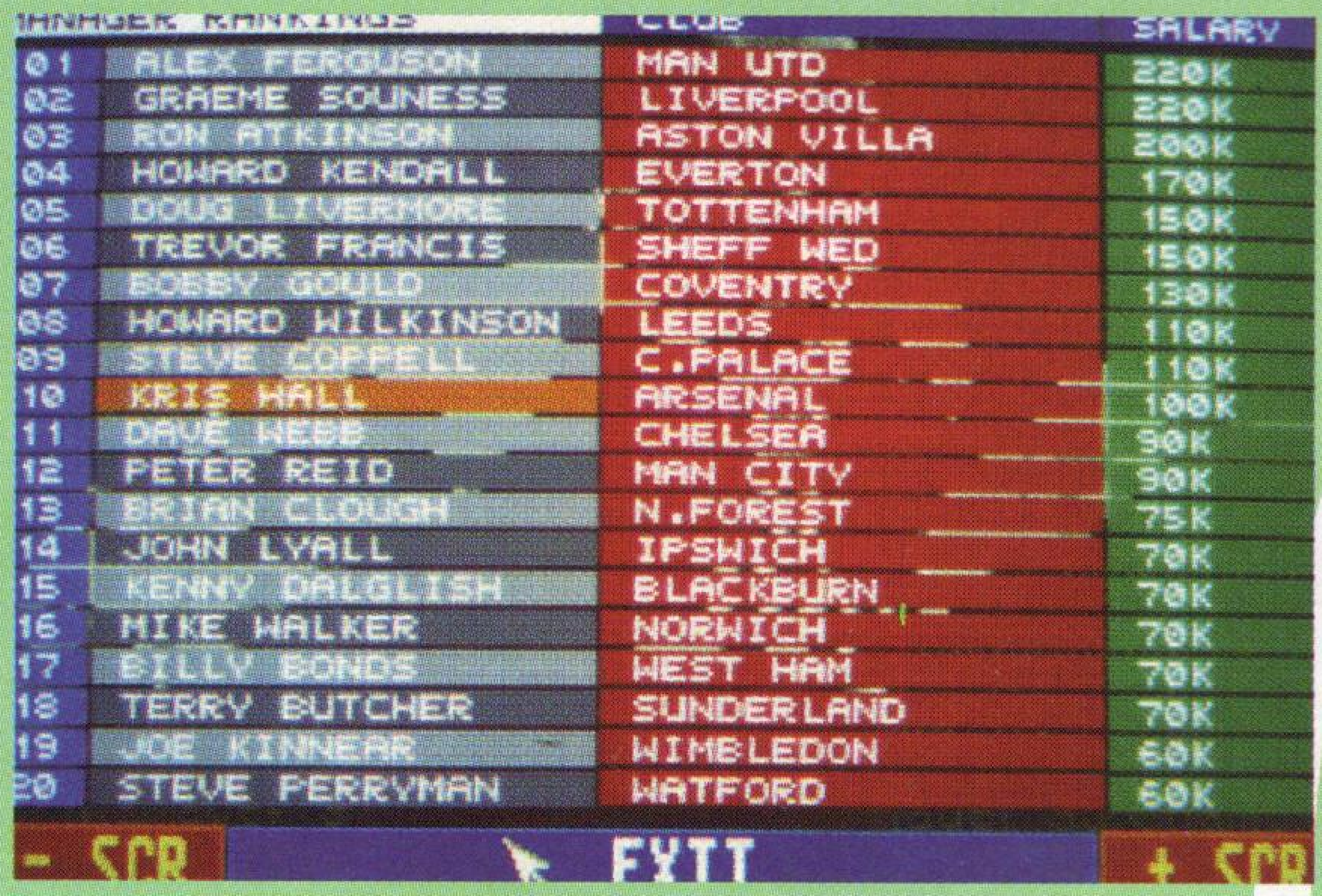
BASISOPTIES

Het spel begint nadat u een team heeft gekozen en uw naam heeft ingevoerd. *CM'93* kan door maximaal vier spelers worden gespeeld. Het seizoen is nog niet begonnen en u heeft de gelegenheid om wedstrijdritme op te doen door een aantal vriendschappelijke wedstrijden te spelen.
Voordat een wedstrijd begint moeten spelers worden geselecteerd. Voor een verantwoorde keuze wordt voor elke speler een groot aantal gegevens vermeld. Uiteraard kan men zien of de betreffende speler een aanvaller, middenvelder of verdediger is, maar ook of hij het beste tot zijn recht komt op links, rechts of in het centrum. Sommige spelers kunnen op verschillende posities worden ingezet. Daarnaast wordt aangegeven hoe het karakter van de speler is en worden belangrijke kenmerken uitgedrukt in een cijfer van 1-20. De genoemde kenmerken zijn onder andere: passing, tackelen, snelheid, koppen, flair, creativiteit, uithoudingsvermogen, fitheid en het overwicht op medespelers.

ANDERE OPTIES

Tijdens training en wedstrijden kan er van alles misgaan, hetgeen resulteert

MS-DOS



in blessures waardoor de speler een aantal weken is uitgeschakeld. U heeft dan de keuze om het genezingsproces langs natuurlijke weg te laten verlopen, maar u kunt ook een dure specialist inschakelen. Voor waardevolle spelers kan een verzekering worden afgesloten. Deze keert bijvoorbeeld de marktwaarde van de speler uit wanneer deze door een zware blessure nooit meer kan spelen, maar ook de kosten van medische behandeling worden vergoed.

Ook kan het gebeuren dat een speler van uw club zich meldt met het verzoek op de transferlijst geplaatst te worden - hetgeen u als manager kunt weigeren - of om over zijn contract te onderhandelen. Maar ook uzelf kunt door een andere club worden gevraagd om hun manager te worden. Ingaan op deze vraag kan zeer verstandig zijn als het bestuur het vertrouwen in u begint te verliezen. Aanblijven en doen of uw neus bloedt kan uiteindelijk leiden tot uw ontslag op staande voet.

Functioneert een speler niet naar behoren, dan kunt u hem op de transferlijst plaatsen en verder geduldig wachten tot zich een gegadigde aandient. Spelers die zich naar uw zin misdragen of er de kantjes van aflopen kunnen desgewenst ook bestraft worden met een geldboete ten hoogte van een week salaris.

TRANSFERMARKT

Op de transfermarkt kunt u zelf op zoek gaan naar een geschikte speler maar ook drie scouts inschakelen die bepaalde spelers volgen en hierover rapporteren. In beide gevallen staan u handige selectiemogelijkheden ter beschikking. Zo kunt u aangeven voor welke positie u iemand zoekt, welke eigenschappen sterk ontwikkeld moeten zijn, in welke divisie(s) u wilt zoeken, hoe oud de speler mag zijn en in welke prijsklasse hij moet vallen. Zo kunt u dus een links-benige aanvaller zoeken die ook als middenvelder kan worden ingezet, behalve hard kan lopen veel scoort, een leeftijd heeft tussen 20 en 24, terwijl hij niet meer dan een ton mag kosten. De spelers die aan deze eisen voldoen worden dan getoond, zodat u uw kostbare tijd niet hoeft te verspillen aan het doorworstelen van tientallen pagina's gegevens over honderden spelers.
Is de ideale man gevonden dan is het even afwachten of die speler ook daadwerkelijk te koop is. Is dit het geval dan kan de speler worden benaderd en onderhandeld worden over zijn contract. Soms is een speler niet te koop, maar kan hij wel voor een bepaalde periode worden geleend.

WEDSTRIJD

Voor de aanvang van de wedstrijd kan men de opstelling en taktiek van de tegenstander bekijken om de eigen speelwijze daarop af te stemmen. Men kan bijvoorbeeld te maken krijgen met een team dat een 4-4-2 systeem speelt met opkomende middenvelders of tegen een team dat puur op de counter speelt.
Nadat u elf spelers en drie reserves heeft geselecteerd, wordt een opstelling en taktiek gekozen. Ook kan elke speler nog afzonderlijk een taak worden meegegeven door hem veel op te laten komen of zich juist terug te laten zakken. Al deze instellingen kunnen op elk gewenst moment tijdens de wedstrijd worden veranderd, zo vaak men maar wil.

MS-DOS



Toen ik aan dit spel begon, verveelde het me eerlijk gezegd al snel. Toch maar door de zure appel heenbijten dacht ik en minimaal een seizoen helemaal uitspelen. Gaandeweg werd ik echter dieper in het spel gezogen. Ik begreep steeds beter hoe al die variabelen ineengrepen en het spel werd zelfs boeiend.

Het inlezen vanaf disk van nieuwe gegevens duurde af en toe wat erg lang naar mijn zin bij de geteste Amiga versie. Opvallend is verder dat tijdens het spel geen geluidseffecten te horen zijn, ook de MS-DOS versie bevat uitsluitend een muziekje tijdens de opening, daarna blijft het angstig stil.

Maar ondanks deze minpuntjes is *CM'93* een must voor de ware liefhebber van dit soort spellen.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Amiga (1Mb): ƒ 79,50 / BEF 1549
Atari ST (1Mb): ƒ 79,50 / BEF 1549
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1919
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland /Soundblaster
Min. config.: 386, 640K, harddisk (2Mb), muis aanbevolen
Beveiliging: handleiding

N.B. De Atari ST versie wordt niet gedistribueerd in de Benelux.

Echt niets vergeten?

Met PC-Active gaat u voortaan goed voorbereid op reis. Wie nu een abonnement neemt krijgt het programma 'Holiday' van Domus Software geheel gratis! Of het nu om een trektocht door de Himalaya gaat of een driedaagse conferentie in Tokyo - dit handige pakket zorgt voor de paklijst op maat. Een lijst waarop PC-Active dan ook zeker niet mag ontbreken.

Dat PC-Active hèt blad voor de actieve PC-gebruiker is bewijst wel het snel stijgende aantal abonnees. Verwonderlijk is dat natuurlijk allerminst. Elke uitgave van PC-Active staat boordevol diepgravende recensies van hard- en software, technische achtergronden en gebruikersinformatie. Van maand tot maand wordt u op de hoogte gehouden van de nieuwste ontwikkelingen op de PC-markt. Daarbij komen zaken als multimedia, randapparatuur, netwerken maar bijvoorbeeld ook spellen ruim aan bod. Tips en truuks om uit uw MS-DOS machine te halen wat er in zit - u vindt ze in PC-Active.
Programmeurs worden daarbij door ons niet vergeten. Regelmatig verschijnen artikelen over Q(uick)Basic, waarin routines op allerlei gebied worden besproken. Natuurlijk krijgen ook andere programmeertalen de aandacht. Graag duiken we wat dieper in de catacombes van MS-DOS - slimme batch-commando's zijn daarvan vaak het resultaat. Mochten er dan nog problemen opdoemen, onze lezersrubriek staat altijd open voor vragen op elk willekeurig PC-terrein. Kortom: PC-Active is zeker een blad om naast de computer te houden!

Disk

PC-Active is bovenal het blad met de disk! Elk nummer van PC-Active gaat dan ook vergezeld van een gratis 720 kB 3.5 inch disk barstensvol handige utilities, demo's en spellen. De werkelijke hoeveelheid informatie op de disk kan dankzij de nieuwste compressie technieken wel oplopen tot een slordige 2 MB! Zo is er bovendien voldoende ruimte voor de programma's die bij onze Q(uick)-Basic artikelen horen. Daarbij is de PC-Active disk opvallend gebruiksvriendelijk - daar zorgt de uitgekiende menustructuur wel voor.



Holiday ook te koop

Bent u al abonnee en wilt u toch in het bezit komen van Holiday', dan kan dat natuurlijk ook. Maak vijfendertig gulden - voor Belgische lezers is dat Bfr. 665 - over op één der onderstaande rekeningen onder vermelding van 'Holiday'en aangevuld met uw persoonlijke gegevens. We sturen u het pakket, dat in de winkel *f* 39,95 kost, dan zo snel mogelijk toe.

Voor Nederland:
Database Publications B.V.
Postbankrekening 58.55.289
Rabobankrekening 32.29.13.101

Voor België:
Database Publications B.V.
Rabobank Antwerpen 172-1304983-19

Ja, ik neem tot wederopzegging een abonnement op PC-Active, het blad met de disk!

Ik ontvang 11 nummers per jaar voor *f* 79,-/Bfr. 1.500.
Bovendien ontvang ik na betaling het Domus softwarepakket 'Holiday!'.
Ik wacht met betalen tot ik bericht van u ontvang.

Naam: ____________________

Adres: ____________________

Postcode: ____________________

Woonplaats: ____________________

Handtekening: ____________________

Deze aanbieding is geldig tot 1 september 1993 en sluit alle overige aanbiedingen voor nieuwe abonnees uit. U kunt deze bon in een enveloppe zonder postzegel verzenden naar:
Database Publications B.V.,
Antwoordnummer 10237, 1000 PA Amsterdam.

8 BALL Deluxe

"THE EXPERIENCE OF REAL PINBALL" IS WAT DE VERPAKKING VAN DEZE NIEUWE LOOT AAN DE FLIPPERSPELLENBOOM VAN AMTEX ONS BELOOFT. OM TE BEOORDELEN OF DEZE OPVOLGER VAN TRISTAN (ZIE HOOG SPEL 15) DAT WAARMAAKT ZAT ER MAAR ÉÉN DING OP: SPELEN, SPELEN EN NOG EENS SPELEN. DUS DAT DEDEN WE...



KLASSIEKER

Wat Pinball is hoeven we u natuurlijk niet meer uit te leggen. Flipperen dus. Voor een korte geschiedenis van het fenomeen waar miljoenen mensen al decennia lang geen genoeg van kunnen krijgen verwijzen we nog een keer naar HS15. In tegenstelling tot de speciaal voor computerflipperaars bedachte *Tristan*, is *Eight Ball Deluze* gebaseerd op een echt bestaande, gelijknamige kast. Als we de fabrikant mogen geloven is dit de eerste uit een serie "Pinball Classics", louter tot computerspel verwerkte 'krakers' dus. Alle grote flipperconcurrenten komen aan bod, want na 8-ball -van origine een Bally kast- mogen we als eerstvolgenden *Funhouse* van Williams en *Royal Flush* van Gottlieb verwachten.



De originele *Eight Ball Deluxe* is ondanks het feit dat het nog geen echt oude machine is, toch een beroemd model. Rond 1980 zat er op flippergebied behoorlijk de klad in. Voor fabrikant Bally kwam daar in 1982 verandering in toen van ontwerper George Christian, die in 1977 al *Eight Ball* ontwikkelde, het spel *Eight Ball Deluxe* op de markt werd gebracht. De overzichtelijke, eenvoudig te spelen kast die zo af en toe een kreet slaakte richting speler(s) of nietsvermoedende omstanders werd snel enorm populair. Zo populair zelfs dat er in 1983 nog slechts een beperkt aantal van werd uitgezet omdat het succes van *Eight Ball* direct effect had op de interesse voor andere Bally machines.

QUIT TALKING....

De computerversie van *Eight Ball Deluxe* is in alle opzichten een haast perfect gedigitaliseerde versie van deze recente flipperlegende. Dat men bij Amtex ondanks het enorme succes van hun



eersteling ook het een en ander geleerd heeft van *Tristan* wordt meteen duidelijk. Het 'keurige', wat statische speelveld heeft een metamorfose ondergaan. Natuurlijk zijn kleuren en 'decors' conform de originele kast, maar belangrijker is dat alles nu perspectivisch is weergegeven, waardoor men meer de indruk heeft 'achter een kast te staan'.

Ook wat het geluid betreft is *Eight Ball* een duidelijke stap vooruit. Een grote hoeveelheid 'sounds' maakt u duidelijk wat er gebeurt, tijdens het spelen beslist prettiger minder storend dan de mededelingen van gelijke aard in het scorepaneel. Een glansrol is er natuurlijk voor de biljartende cowboy (U had uit de titel wellicht al opgemaakt dat deze flipperkast 'poolbiljart' als thema heeft) die u af en toe opmerkingen toebijt. Veelgehoord zijn "Quit talking and start chalking" en "Ooops, too much English" (de Engelse biljartterm voor effect) als u te hard 'schudt' en de kast op tilt slaat. Ook hoort u welke doelen geraakt worden en wat eventueel een slimme aktie zou zijn ("Get your Eight ball").

TIK

De simpele bediening komt goeddeels overeen met *Tristan;* twee knoppen voor de flippers, een voor het inrollen van de bal, de spatiebalk om te schudden. Nieuw is het gegeven dat er voor elk spel een 'muntje' ingeworpen (toets) dient te worden. Nog een puntje waar men van *Tristan* geleerd heeft; waar u in dat spel slechts om de punten speelde, zijn er in *Eight Ball* naast punten en extra ballen ook vrije spelen te winnen, die keurig worden bijgehouden en waar maximaal 4 spelers vervolgens weer mee verder kunnen. Zoals het hoort is er bij het behalen van elk vrij spel een harde TIK. Het enige wat er nog aan ontbreekt (en waar men bij Amtex de volgende keer maar eens werk van moet maken) is het geluid van de bal die tegen het glas springt bij érg robuuste akties!

SNEL

In Eight Ball heeft u per spel maar liefst 5 ballen ter beschikking en da's nodig ook! U begrijpt het al; tijd voor de kritische noot. *Eight Ball* is snel en heeft via het midden en de 'zijgoten' een paar onontkoombare en vervelende mogelijkheden tot balverlies. Zó snel en vervelend zelfs dat 'leuk flipperen' soms gewoon niet lukt. Waar je bij *Tristan* met wat oefening tot 20 minuten kon spelen in een goeie beurt met wat extra ballen, duurden hier zelfs mijn best scorende spelen maar 5 of 6 minuten. Dankzij de 5 ballen en 3(!) flippers nog net aardig. Daar staat tegenover dat het behalen van 'credits' gelukkig op een aantal manieren kan; door complete rijen blokjes én de Eight ball te raken, op 1 en 2,5 miljoen punten en zelfs voor een high-score. Ook het befaamde 'eindcijfer-loterijtje' na afloop van een spel is zoals het hoort aanwezig.

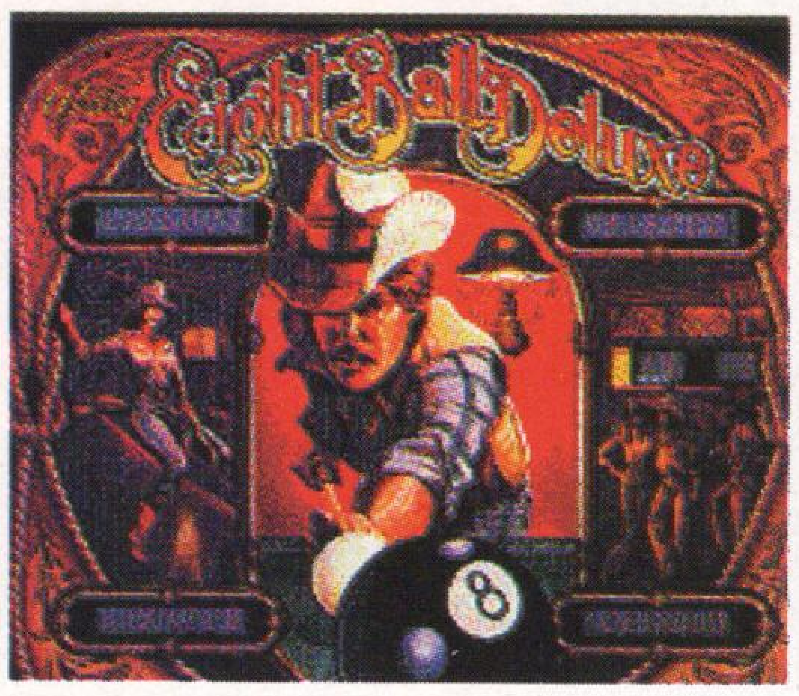
Uiteindelijk is dit toch een spectaculaire ontwikkeling in computerflipperen, al is wat doorbijten vereist om onder invloed te geraken van het verslavende effect van *Eight Ball Deluxe*. Werkgevers van met name MacIntosh-piloten zijn hierbij gewaarschuwd.....



Eddie Aarts

PRODUKTINFO

Fabrikant: Amtex
Apple Macintosh: ƒ 139,50 / BEF 2699
MS-Dos: ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: VGA
Audio: Soundblaster
Systeemeisen Macintosh: Alle modellen, systeem 6.07 of hoger, monitor met 256 kleuren of 256 grijstinten capaciteit (dus geen Classic of SE).
Systeemeisen MS-Dos: 386, 16 Mhz, 2 Mb, Harddisk.



MS-DOS VERSIE

Amtex heeft voor de PC versie voor een andere benadering gekozen dan bij *Tristan*. *Tristan* werd uitgebracht in hoge resolutie VGA en SVGA, maar slechts in 16 kleuren omdat anders de animatie niet goed uit te werken was geweest. Voor *Eight Ball Deluxe* is voor een lagere resolutie gekozen, men heeft SVGA verlaten vanwege de minimale technische mogelijkheden. *Eight Ball* wordt nu uitgebracht in 300x200x256 kleuren, en dit heeft behoorlijke consequenties. Het is niet langer mogelijk het gehele bord op het scherm te tonen, dus we krijgen te maken met een verticaal scrollend speelveld. Daarbij lijken de graphics op het eerste gezicht wat blokkerig, wat veroorzaakt wordt door de schaalvergroting. Alhoewel dit behoorlijk wennen is (het gehele veld niet kunnen zien blijft lastig!) blijft het toch een geweldig speelbaar spel. Zeker iets dat in geen enkele flipperverzameling mag ontbreken.

Harry d'Emme

ANDRE AGASSI TENNIS

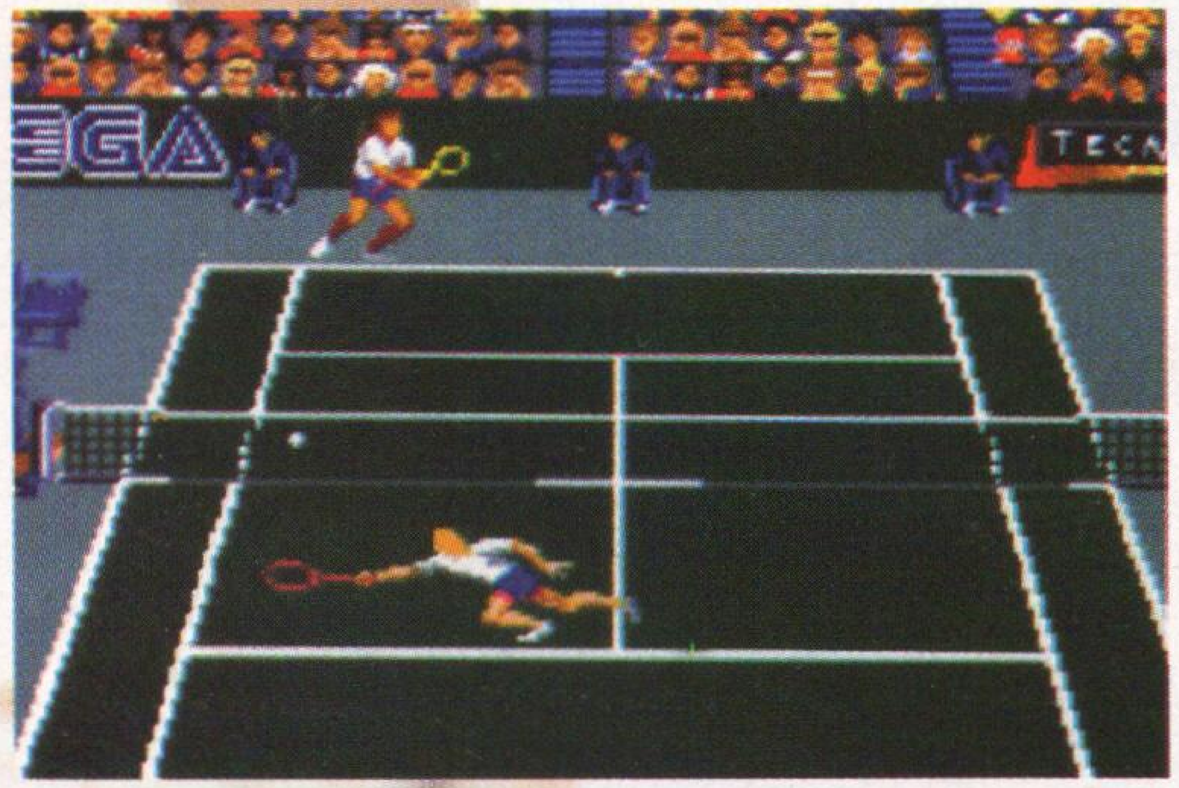
TECMAGIK SPECIALISEERDE ZICH IN HET VERLEDEN SPELLEN VOOR HET SEGA MASTER SYSTEEM. SUCCESVOLLE CONVERSIES VAN HUN HAND ZIJN ONDER ANDERE *PAC MANIA* EN *POPULOUS*. HET IS ENIGE TIJD STIL GEWEEST ROND TECMAGIK, MAAR MEN HEEFT INMIDDELS CONTRACTEN GESLOTEN OM SPELLEN TE MAKEN ROND EEN AANTAL ZEER BEROEMDE NAMEN. LATER DIT JAAR KOMEN SPELLEN ROND DE CARTOONFIGUREN *PINK PANTHER* EN *TWEETY & SYLVESTER* EN DE ACTEUR STEVEN SEAGAL. TECMAGIK'S NIEUWSTE SPEL IS OOK OPGEHANGEN AAN EEN GROTE NAAM, NAMELIJK *ANDRÉ AGASSI*.

SMD



In dit tennisspel voor een of twee spelers kan men in de schoenen van André Agassi stappen of het tegen hem opnemen. Speelt men met twee spelers dan kan men het tegen elkaar opnemen maar ook een dubbelpartij spelen tegen twee computertegenstanders. Zoals inmiddels gebruikelijk in tennisspellen kan de speler kiezen

SMS



op welke ondergrond gespeeld gaat worden. In dit spel kan men kiezen uit gras, gravel, hardcourt en indoor. Men bekijkt het spel vanuit een positie achter de base-line zodat het hele veld altijd te overzien is.

Voordat men aan wedstrijden gaat deelnemen kan men trainen door de ballen uit een serveer-kanon terug te meppen. Deze optie is zeer aan te raden om vertrouwd te raken met de besturing van het spel. Een optie die we nog niet eerder tegenkwamen in tennisspellen is de 'skin game'. In deze variant speelt men om harde dollars. Bij de opslag wordt een bedrag van $10 in de prijzenpot gestort en elke keer dat de bal wordt geretourneerd verdubbelt een onbekende, doch blijkbaar kapitaalkrachtige, weldoener de inzet. Dat kan dus fiks oplopen voor degene die het punt scoort.

Het geld dat met tennis wordt verdiend kan overigens nuttiger worden aangewend dan het simpelweg openen van een Zilvervloot rekening. Veel verstandiger is het om in de toekomst te investeren en de vaardigheden bij te spijkeren door les te nemen van een gerenommeerde pro.

In het begin is het tamelijk moeilijk om het spel te besturen. De tennisser lijkt een eigen wil te hebben en niet of nauwelijks te reageren op de joystick commando's. Allengs gaat het echter beter, zij het dat van de speler het nodige doorzettingsvermogen wordt geëist. Voelt men het spel na enige tijd een beetje aan, dan valt de snelheid van de actie op. Het geluid is adequaat, zij het dat de gedigitaliseerde stemmetjes wat mechanisch klinken.

Net als veel andere sportspellen is ook *André Agassi Tennis* het allerleukst wanneer het door twee spelers wordt gespeeld.

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tecmagik
Sega Master Systeem: ƒ nnb / BEF nnb
Sega Mega Drive: ƒ nnb / BEF nnb

COHORT II

ZICH AFSPELEND TUSSEN 200 VOOR EN 200 NA CHRISTUS, IS DIT EEN SPEL WAARIN DE ROMEINEN EN BARBAREN OORLOGJE VOEREN. DE TWEE PARTIJEN, MET IEDER ZEVEN TYPE INFANTERIE EN CAVALERIE, NEMEN HET TEGEN ELKAAR OP EN VECHTEN OM ROME.

Cohort II is niet een vervolg op *Cohort: Fighting for Rome*, maar volgens de doos hetzelfde spel zonder fouten en met meer mogelijkheden en taktieken. (Wellicht was dan de aanduiding v2.0 hier beter geweest.)

MS-DOS



MORAAL

U bent het blauwe team en de computer het rode. Op een gebied dat bestaat uit gebergte, moeras en dergelijke wordt gestreden tussen partijen van maximaal 100 man groot. Deze partijen kunnen bestaan uit drie typen cavalerie, infanterie (light, medium en heavy) en boogschutters. Aan deze teams kunnen per soldaat, per groep soldaten of in zijn geheel commando's worden gegeven. Orders variëren van kruipende aanval tot rennende terugtrekking. Of deze orders ook juist worden uitgevoerd hangt af van de moraal bij de soldaten. Moraal varieert tussen de 1 en 99 en hoe hoger hoe beter natuurlijk. Of een gevecht wordt gewonnen ligt ook aan de aanvalskracht van de soldaten. Allerbelangrijkst is natuurlijk de tactiek die u volgt.

MS-DOS



CAESAR

Van dezelfde maatschappij als *Cohort II* kwam enige maanden terug ook *Caesar* (een soort *Sim City* en over het algemeen als niet onaardig betiteld.) Nou kennen deze twee spellen de mogelijkheid om bijvoorbeeld onder het spelen van *Caesar*, waarin op een landkaart steden gebouwd moet worden, over te schakelen naar *Cohort II* om op die manier de bebouwde gebieden te verdedigen of een ander gebied aan te vallen. Misschien interessant voor mensen die dit spel kopen en ook *Caesar* willen hebben, maar andersom zou ik dit niet aanraden.

Ik heb het originele *Cohort* nooit gekend, maar veel goeds dit niet geweest zijn, aangezien dit tweede - verbeterde - deel ook al niet veel soeps is. Het is allemaal gebaseerd op het 'Micro Miniatures System' hetgeen door Impressions al in een aantal andere spellen, onder andere *Rourke's Drift*, werd toegepast.

Erg veel inhoud heeft dit spel in ieder geval niet en ook lóóópt het zóóó traag. "Als het spel inhoudelijk slecht is en voor geen meter loopt, zou dat misschien kunnen liggen aan de complexe graphics en indrukwekkende muziek?" hoor ik u denken? Helaas is dit niet het geval. Het beeld ziet er slecht uit en de muziek is al even bedroevend. Na gezien te hebben hoe de fabrikant zich noemt, had ik het even niet meer.

Rustig vergeten.

Arthur Geraerts

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Impressions
MS-DOS: ƒ n.n.b./ BEF n.n.b.
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Configuratie: 640K, 286, harddisk, muis aanbevolen

PREHISTORIC 2 - BACK TO HUNGERLAND !!!

PREHISTORIC IS EEN MANNETJE UIT DE PRÉHISTORIE. HIJ KWAM 'S OCHTENDS VROEG UIT ZIJN BED, BEGON AAN ZIJN ONTBIJT, EN KWAM TOT DE ONTDEKKING DAT ER NIKS MEER IN ZIJN KOELKAST STOND.

Na een half uurtje janken van de honger, besloot hij uit te zoeken wie hem dit kunstje had geleverd. Na een pittige ochtend speuren kwam hij tot de ontdekking dat zijn aartsvijand, de gemene Gorilla-Rap, al zijn vlees had gestolen. Prehistoric hees zich gelijk in z'n tijgervelletje en ging achter zijn aartsvijand aan. Op dit moment neemt u de controle over, en staat u aan het begin van een nieuw avontuur met Prehistoric.

In dit platformspel heeft u de controle over de hierboven aan u voorgestelde Prehistoric. U loopt door een uitgebreid landschap van platformen. Onderweg komt u de meest uiteenlopende wezens tegen. Zodra u een vijand tegenkomt is het zaak deze zo snel mogelijk een dreun voor zijn kop te verkopen voordat hij u toetakelt. Om het geheel wat spannender te maken kunt ook, voordat u de vijand neerknuppelt, een aantal malen op zijn kop dansen. Door het uitvoeren van dit lastige gymnastische staaltje krijgt u voor iedere sprong extra punten.

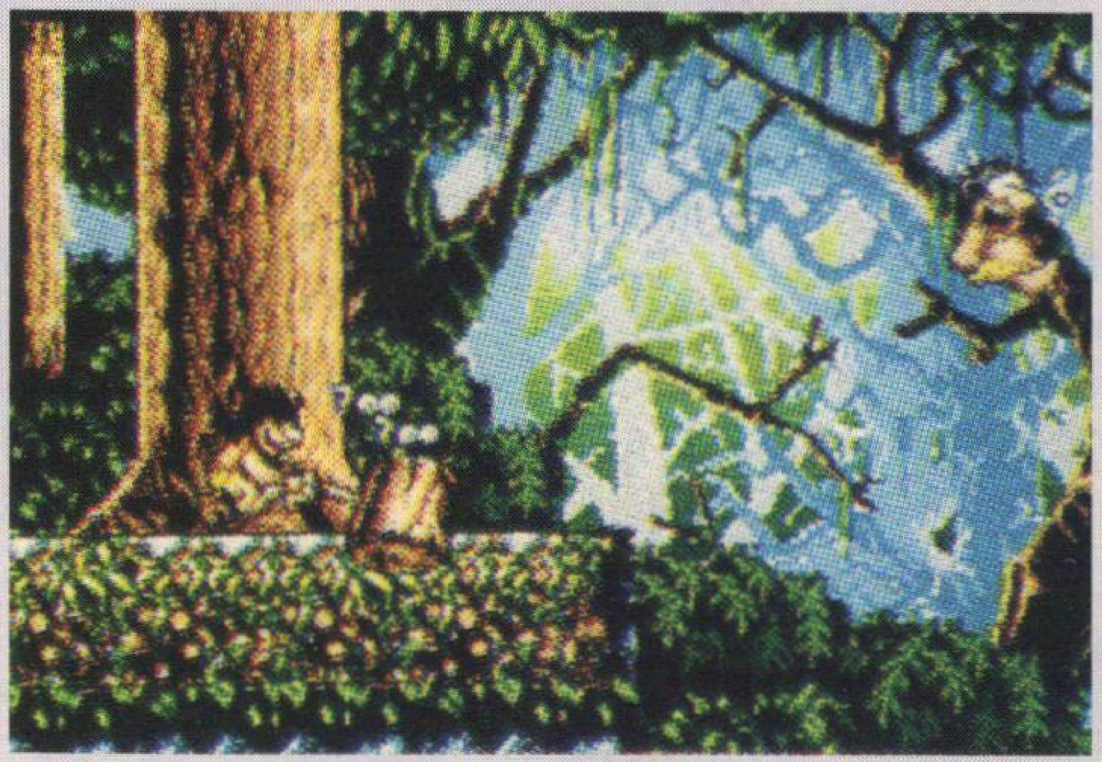
Verder kunt u op de vreemdste plaatsen, wanneer u goed zoekt, allerlei extra velden vinden die natuurlijk boordevol punten, voedsel, extra levens, en dergelijke liggen. Zo nu en dan stuit u vanzelf op een wat volwassener wapen dan de tak waarmee u bent begonnen.

MS-DOS



Normaal zijn we gewend om aan het einde van elk level een code te krijgen waarmee u op een later tijdstip weer verder kunt vanaf het level waar u gebleven was. Dit is in *Prehistoric 2* ook mogelijk. Titus heeft het echter iets moeilijker gemaakt. De codes worden ergens midden in een level op de achtergrond neergezet. Hierdoor moet u niet alleen letten op wat er op de voorgrond, maar ook wat er op de achtergrond gebeurt.

MS-DOS



PRODUKTINFO

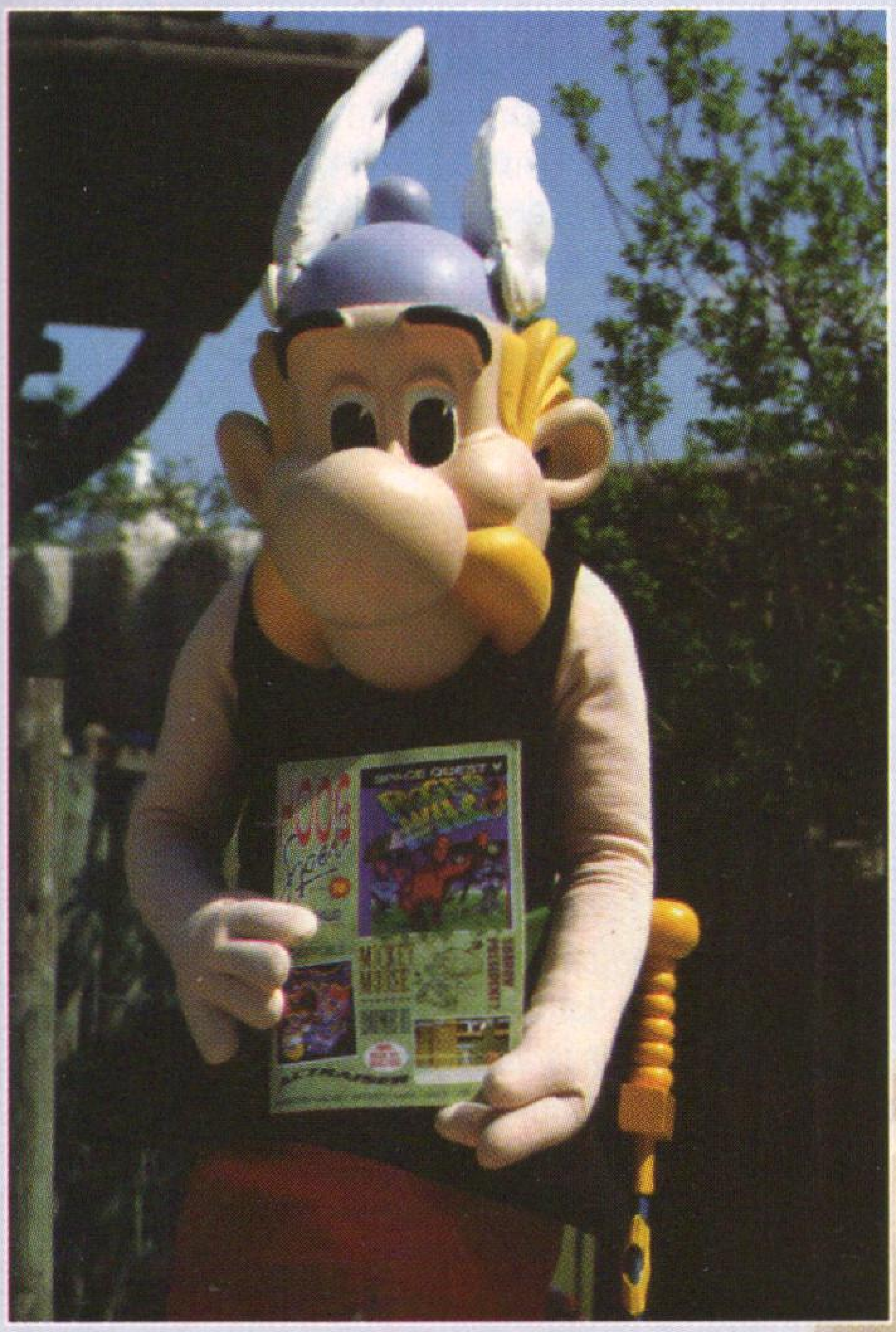
Fabrikant: Titus software
MS-DOS: ƒ 89,50 / BEF
Beeld: VGA
Geluid: SoundBlaster, AdLib
Min. config.: 286, 512Kb, harddisk
Beveiliging: sleuteldiskette

***Prehistoric 2* is spel waarvan we er al heel wat van hebben gezien. Het lijkt gewoon op alle andere platform games die we op de plank hebben staan. Het is fraai uitgevoerd, maar aan het spel zelf is niets origineels te ontdekken. Dit neemt niet weg dat het een leuk spel om te spelen is.**

Erik van Wijk

ONLANGS WAS HET DUBBEL FEEST VOOR HET FRANSE SOFTWAREHUIS INFOGRAMES. REDEN VAN DE FESTIVITEITEN WAS OP DE EERSTE PLAATS DE DOOP VAN HET EERSTE NINTENDO SPEL VAN HUN HAND, NAMELIJK *ASTERIX*. (ZIE PAGINA 10 VOOR EEN RECENSIE VAN DE GAME BOY VERSIE. DE SUPER NINTENDO VERSIE WORDT VERWACHT ROND SEPTEMBER DIT JAAR.)

INFOGRAMES



Nieuw is het bedrijf niet op het gebied van consolespellen, aangezien reeds eerder spellen voor de Sega (zoals *Fantasia*) het licht zagen. Bovendien bestond Infogrames op 1 juni 1993 precies tien jaar.
Reden genoeg voor Infogrames dus om een feestelijke dag te organiseren. En wat was nu een geschiktere plek dan *Parc Asterix*, het in 1989 geopende pretpark bij Plailly, even ten noorden van Parijs?

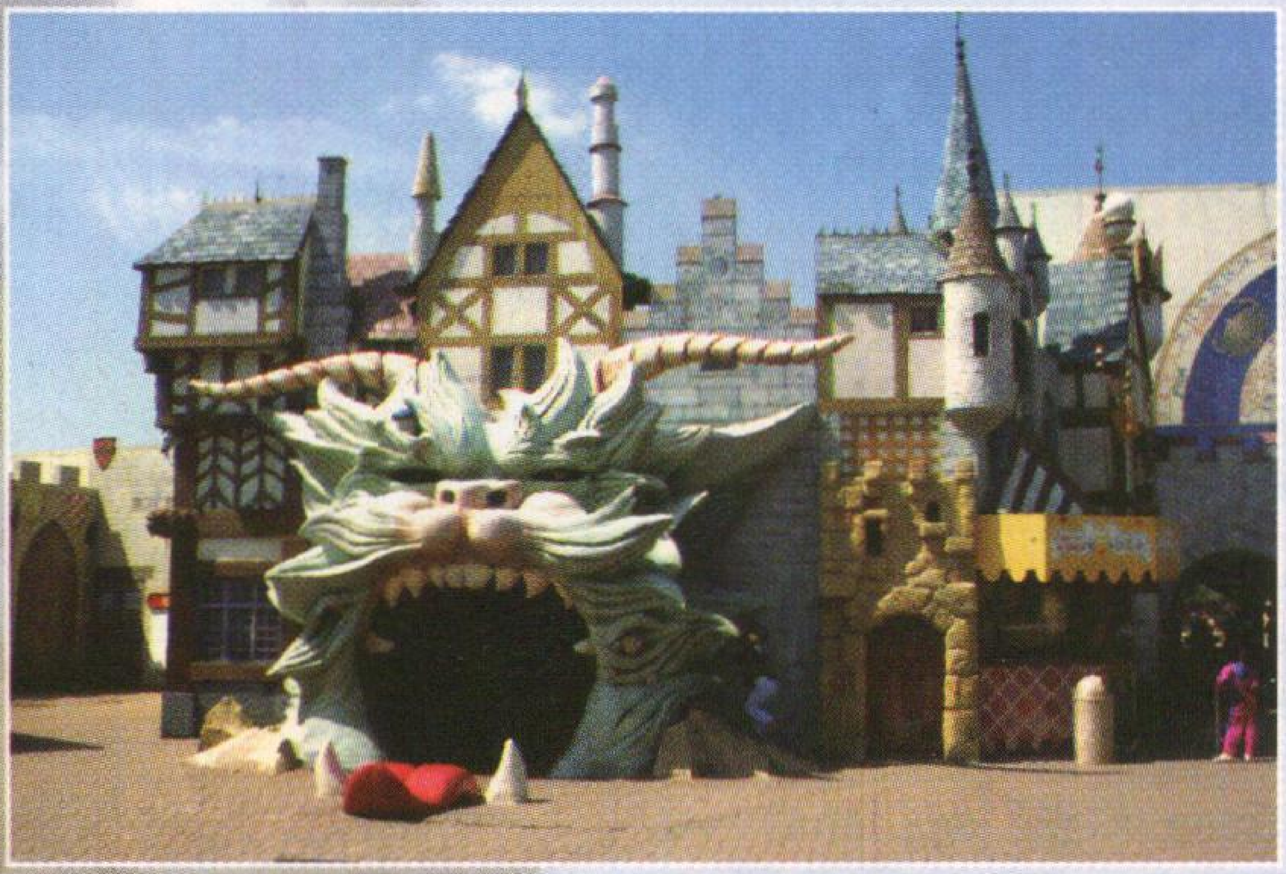
Dat het stripfiguur *Asterix* tot onderwerp van Infogrames' eerste Nintendo titel is gekozen is natuurlijk geen toeval, *Asterix* is een van nature Franse strip die inmiddels in 57 verschillende talen is vertaald, terwijl aan de 58e wordt gewerkt.
In 1961 verscheen in Frankrijk het eerste Asterix album, waarvan het bemoedigende aantal van 6000 exemplaren werd verkocht. In de loop der jaren groeide de populariteit van Asterix echter spectaculair.
De verkoop van de albums groeide gestaag; momenteel zijn er van alle albums samen wereldwijd zo'n 250 miljoen exemplaren verkocht. Ook zijn er zes tekenfilms uitgebracht waarin de dappere Galliër samen met zijn onafscheidelijke vriend Obelix de spannendste avonturen beleeft.

Maar goed, het is de hoogste tijd voor wat interessante wetenswaardigheden over het ontstaan van het spel. De ontwikkeling van *Asterix* is niet geheel probleemloos verlopen. Het idee achter het spel was simpel genoeg: "We gaan een spel maken dat niet alleen eenvoudig te spelen is, maar bovenal leuk is en dat de stripheld eer aandoet.
Maar, zoals wellicht bekend, heeft Nintendo bij de produktie van elk spel voor een van hun computers een uiterst dikke vinger in de pap. Werkelijk alles wordt gecontroleerd en getest voordat toestemming wordt verleend voor het uitbrengen van een spel.
Nu is het zo dat Nintendo een zeer duidelijke politiek voert. Op generlei wijze mag welke bevolkingsgroep dan ook, worden beledigd.
Vandaar dat er lichte paniek uitbrak toen de speltesters bij Nintendo een bonusveld ontdekten waarin de neger-piraat een hoodrol speelde. (U weet wel, die piraat die altijd het onderspit tegen Asterix en Obelix delft en dan in het water dobberend "Brrrrrrrr. Koud" roept.)
Het duurde niet lang voordat de paniek was overgeslagen van Japan naar Frankrijk. Druk faxverkeer over en weer mocht niet baten. Nintendo's antwoord was duidelijk: "Onder geen enkele voorwaarde zullen wij toestemming verlenen om dit spel op de markt te brengen!"

Uiteindelijk werd een delegatie van Infogrames uitgezonden naar Japan om in het hol van de leeuw uit te leggen dat de bewuste piraat - na Asterix en Obelix natuurlijk - een van de meest populaire figuren was uit de hele strip en dat het weglaten van dit karakter afbreuk zou doen aan het spel.
Van doorslaggevende invloed om toestemming te geven was het feit dat de verantwoordelijke bij Nintendo Japan toevallig net met een cursus Frans was begonnen en in het lesmateriaal had gelezen dat Asterix in Frankrijk de meest populaire stripheld was, populairder nog dan Mickey Mouse, Kuifje en Lucky Luke. Het lezen van een paar afleveringen van de strip deed de rest.

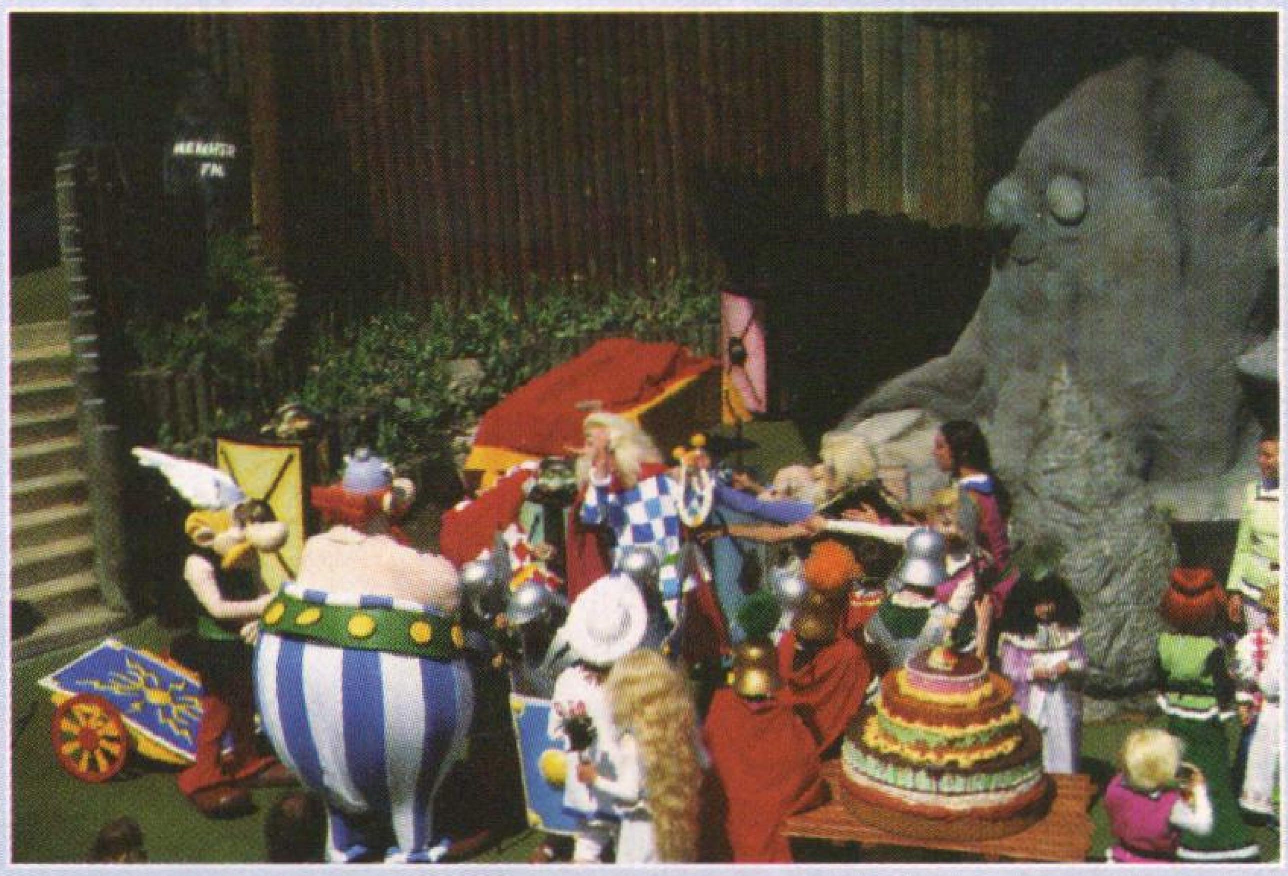
Het hele produktie-proces van het spel *Asterix* is niet alleen bewaakt door Nintendo. Ook Albert Uderzo, tekenaar - en sinds het overlijden van René Goscinny in 1977 - tevens schrijver van de verhalen - heeft zich gedurende de hele produktie-fase uiterst kritisch opgesteld. Uderzo was namelijk niet erg tevreden over het gebruik van de kleuren in het spel. Het heeft derhalve heel wat overleg gekost om ook op dat punt goedkeuring van Uderzo te krijgen,

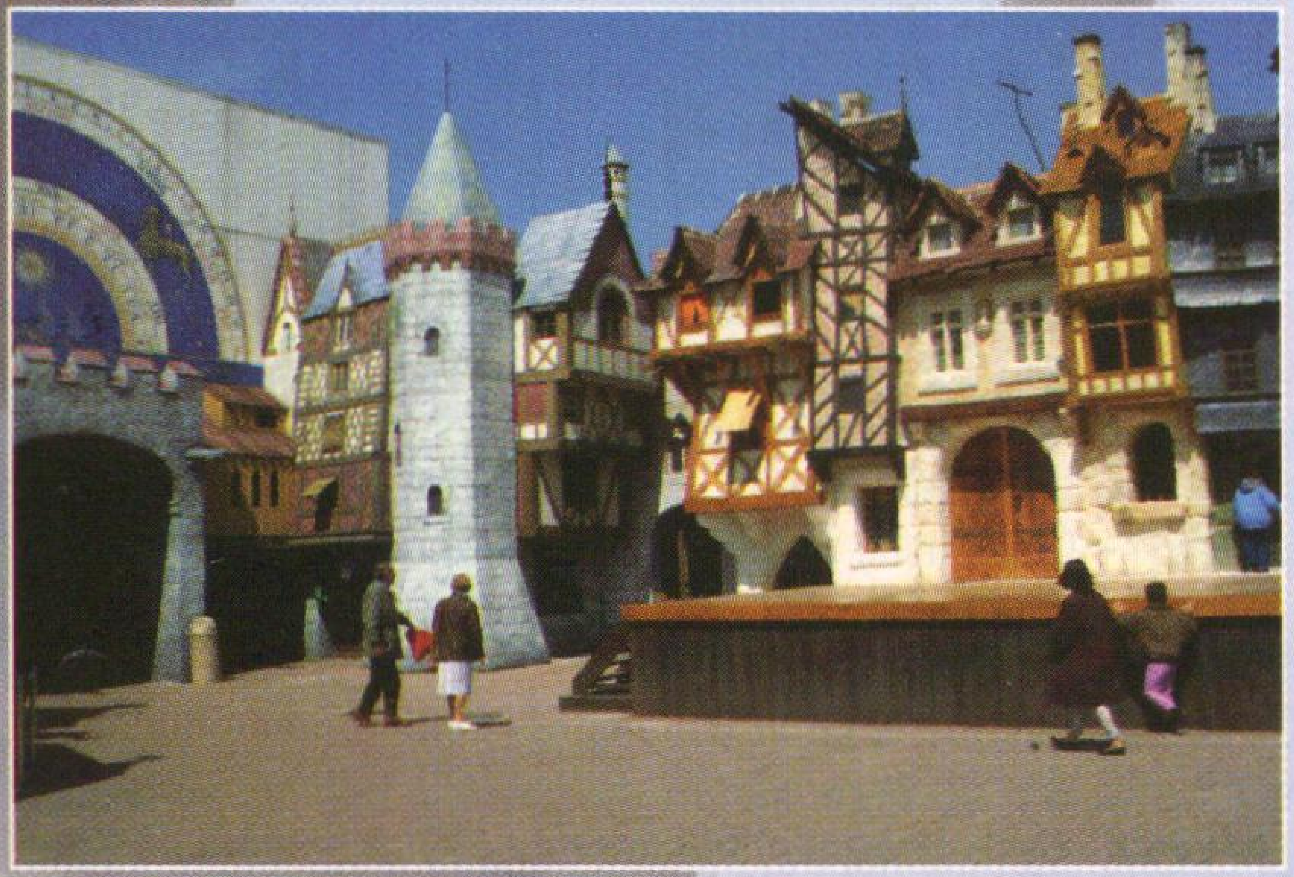




want die eiste dat het spel geen afbreuk mocht doen aan zijn creatie.

Of alle moeite een interessant spel heeft opgeleverd ziet u elders in deze aflevering van Hoog Spel. Zodra de Super NES versie uitgebracht wordt, zullen we u daarvan uiteraard ook op de hoogte stellen.





Rest mij nog om de organisatoren van deze presentatie te bedanken voor de uitnodiging en ik houdt mij aanbevolen voor een herhaling. (P.S. Wat dachten jullie van een *Chinese Muur Construction Set* of iets dergelijks? Hoewel, *Asterix on World Tour* lijkt me ook wel interessant.)

DE BUITENWERELD

IN HOOG SPEL BESTEDEN WE REGELMATIG AANDACHT AAN RANDVERSCHIJNSELEN. DE MEEST UITEENLOPENDE ZAKEN KUNNEN AAN BOD KOMEN, VAN JOYSTICKS, STOFHOEZEN EN DISKETTEBAKKEN TOT SPECIALE VIDEOKAARTEN, RAM-UITBREIDINGEN EN SPECULAASJES IN DE VORM VAN EEN GAME BOY. KOMT U IETS TEGEN DAT GEKNIPT IS VOOR DEZE RUBRIEK, LAAT ONS DAT DAN EVEN WETEN: DE BUITENWERELD, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM. VERGEET NIET TE VERMELDEN WAAR U UW ONTDEKKING DEED (LIEFST MET TELEFOONNUMMER) EN INDIEN MOGELIJK WIE DE IMPORTEUR IS.





GROTE SCHOONMAAK

De vorige keer keken we ondermeer naar wat er zoal leverbaar was om uw spelcomputertje mee op reis te nemen. Ook deze keer aandacht voor accessoires voor spelcomputers, alleen deze keer van een iets meer profane aard. Weleens aan gedacht dat de contacten waarin u een spelcassette steekt smerig kunnen worden door bijvoorbeeld stof? Of dat al dat insteken en uittrekken van de spelcassettes de contacten behoorlijk kan vervuilen?

Uiteraard is er weer menig slimmerik met een oplossing komen opdraven en voor zowat alle spelcomputers zijn er schoonmaaksetjes. De setjes bevatten een soort borsteltje om de contacten van de spelcassette te reinigen en een spelcassette die in de spelcomputer gestoken wordt om de contacten schoon te maken. Van de firma Nuby zijn schoonmaaksetjes leverbaar voor Super Nintendo (SN-5), Nintendo NES (GC-19), Game Boy (GC-18), Sega (SE-19) en Game Gear (SE-8). Prijzen n.n.b.

TOCH NOG

Van Servi-Q, importeur van Meliconi, kregen we een tweetal 'bodyguards' op ons dak. Niet van die zware jongens die ons kantoor kwamen verbouwen, gelukkig maar. Deze bodyguards bleken beschermers voor Game Boy en Game Gear, vervaardigd door Meliconi, een fabrikant die ook al dergelijke dingen voor afstandsbedieningen vervaardigt. Dankzij de uiterst veerkrachtige Bodyguard kunt u nu uw Game Boy of Game Gear op de grond laten vallen, zonder dat dit ernstige reparatie-kosten met zich meebrengt. Het is uiteraard niet de bedoeling dat u nu met uw spelcomputertje gaat kaatseballen!

De Game Boy Bodyguard kost ƒ 29,95/BEF. nnb, terwijl u voor de Game Gear versie ƒ 39,95/BEF. nnb op tafel moet leggen.

PLATFORMEN OP DE PC

Er komen steeds meer goede arcade-actiespellen voor de PC op de markt. Grote probleem hierbij is altijd weer dat de toetsenbord-bediening bijna altijd behoorlijk krakkemikkig ingedeeld is. U kent dat wel: <Q> voor omhoog, <A> voor omlaag terwijl links en rechts zich heel ergens anders bevinden, meestal <O> en <P>. Dat is wanneer men zich nog een klein beetje aan deze ietwat losse standaard houdt, we zijn ook al <N> en <M> voor links-rechts en <O> en <K> voor omhoog-omlaag tegengekomen. Gekneusde vingers is dan meestal het resultaat.
Dus wat is beter dan een joystick? Weinig, ware het niet dat veel PC joysticks bij platformspellen geen echt denderend resultaat geven. Dit wordt voornamelijk veroorzaakt door de grote uitslag van de stick (kijk maar naar bijvoorbeeld de *Warrior 5* van Quickshot), waardoor fijn-controle moeilijk blijkt.
De joypads zoals we die van Nintendo en Sega kennen zouden dan ook een stuk beter zijn. Dat hebben twee fabrikanten ook bedacht, en zowat tegelijkertijd komen zowel Gravis als Suncom met een joypad voor de PC.

GRAVIS GAME PAD

Deze joystick is een plaatje om te zien. Het ontwerp doet sterk denken aan de joysticks die standaard bij de Super Nintendo geleverd worden. Die vergelijking met de Super Nintendo blijkt zo gek nog niet. De 'reguliere' analoge joystick maakt gebruikt van proportionele controle. Met andere woorden, hoe sneller en hoe verder de knuppel van de joystick wordt weggeduwd, des te sneller en verder loopt het kereltje (of dametje) in kwestie over het scherm. De positieve directionele besturing van de GamePad (hoe verzinnen ze het) helpt dit euvel voorkomen. Daarom werkt deze GamePad vooral goed bij spellen die afgeleid zijn van de bekende speelhal-spellen.

Het ontwerp van de GamePad is slim. Door twee schakelaartjes aan de zijkant van het ding is het mogelijk om de toetsen van functie te laten veranderen. Door de GamePad nu 180° te draaien wordt de joystick van rechtshandig ineens geschikt voor linkshandige gebruikers.
De bewegingen van het spelonderwerp zijn op twee manieren te bedienen. Het cursoreiland kan bediend worden via de duim. Ook kan er in het midden een stokje worden geschroefd, zodat er weer iets joystickachtigs ontstaat. De ervaring leert echter dat de duimbesturing de meest stabiele is. De vier knopjes zijn ook los programmeerbaar. Zo is het mogelijk de knoppen als A, B, C en D te gebruiken (mits de programmatuur dit ondersteunt). Verder is het mogelijk om van de knoppen A en B turboknoppen te maken. C wordt dan A turbo en D wordt B turbo.
De GamePad is een prima joystick voor de echte arcadespellen. Wel is het jammer dat het ding wat snel van het tafelblad afglijdt. Zuignapjes of ruw rubber is wellicht een optie. De Gravis GamePad kost ƒ 69,00/BEF. 1359.

SUNCOM COMMAND CONTROL PAD

Ook dit pad lijkt sterk op het Super Nintendo besturingsorgaan. Grote verschil met de Gravis is echter dat er geen optioneel stickje voor is (wat er toch meestal al heel snel uitgerukt wordt) en dat de links-handige optie niet voorhanden is. In totaal bevat de Command Control, naast het besturingsdeel vijf vuurknoppen. De onderste twee zijn de standaard A en B knop. De bovenste twee zijn auto-fire knoppen, welke parallel staan met A en B. In feite zijn dit dus autofire A en autofire B. De knop rechts is een gecombineerde A/B knop, indrukken heeft tot gevolg dat feitelijk knop A én B tegelijkertijd gebruikt worden. De Command Control Pad is iets lichter van uitvoering dan de Gravis Pad, maar speelt zeker niet minder.
Als bonus worden bij de Command Control Pad twee shareware spellen van Apogee geleverd: *Major Stryker* en *Duke Nukem*.
De Suncom Command Control Pad kost, inclusief de twee shareware spellen, ƒ 59,50/BEF. 1159

Beide joypads zullen we in een komend nummer aan een duurtest onderwerpen.





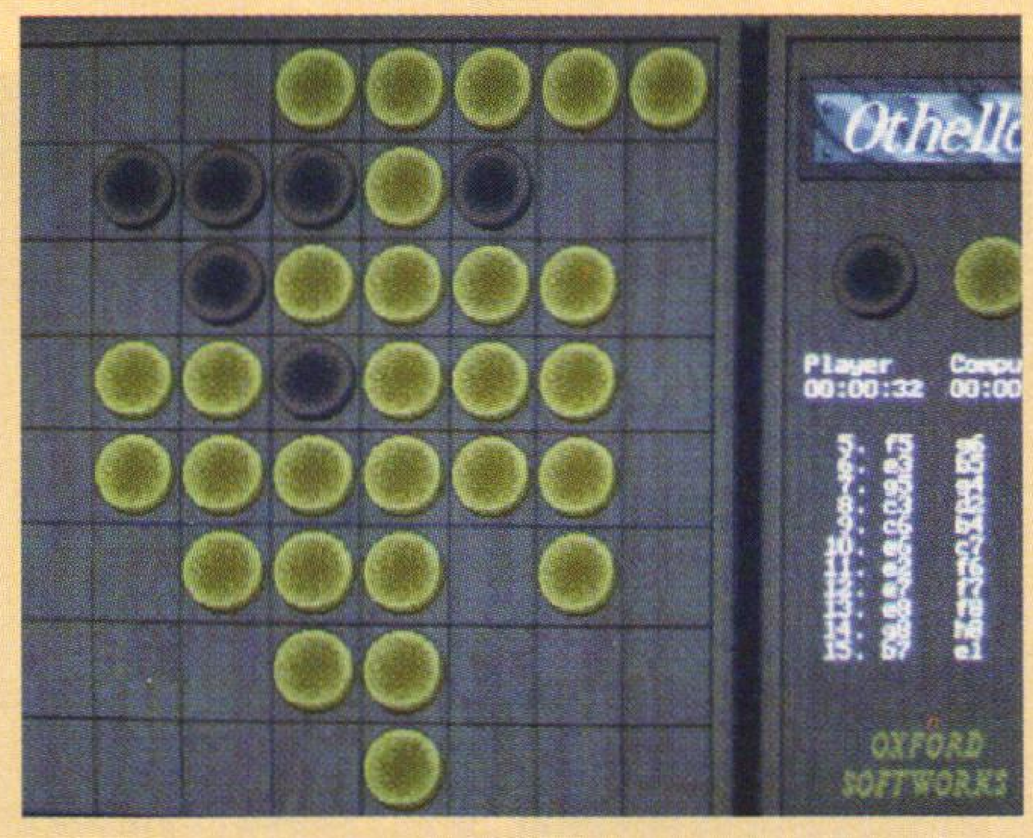
De besproken produkten werden ter beschikking gesteld door de volgende bedrijven:
Nuby: Baltimore BVBA Tel: 09-3289303762 • Bodyguard: Servi-Q, 't Koendert 1, 3831 RB Leusden Tel: 033-952630 Fax: 033-952628 • Gravis: Logitech, Postbus 1506, 3061 BM Maarssen • Suncom: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem Tel: 023-311241 Fax: 023-318488

10 INTELLIGENT STRATEGY GAMES

MET DIT PAKKET HAALT U IN EEN KLAP TIEN VERSCHILLENDE KLASSIEKE DENKSPELLEN IN HUIS, VEELAL BEKENDE SPELLEN MAAR OOK EEN PAAR SPELLEN DIE HIER WAT MINDER BEROEMD ZIJN.

SCHAKEN

Dit spel veronderstellen we als bekend. We hebben per slot van rekening al voldoende schaakspellen in Hoog Spel besproken. Vandaar dat we volstaan met een opsomming van de mogelijkheden van deze versie. De speler kan kiezen tussen een 3D of een 2D bord. Het spel kent verschillende schaakniveaus, lopend van absolute beginner tot en met sterke toernooispeler. Afhankelijk van dit niveau kan men de denktijd van de computer instellen. Uiteraard kent het programma speciale zetten als rokade, en passant slaan en pionpromotie. Men kan tegen de computer spelen of tegen een menselijke tegenstander. Tevens is het mogelijk om stellingen in te voeren om vanaf een bepaald punt in een partij verder te analyseren.



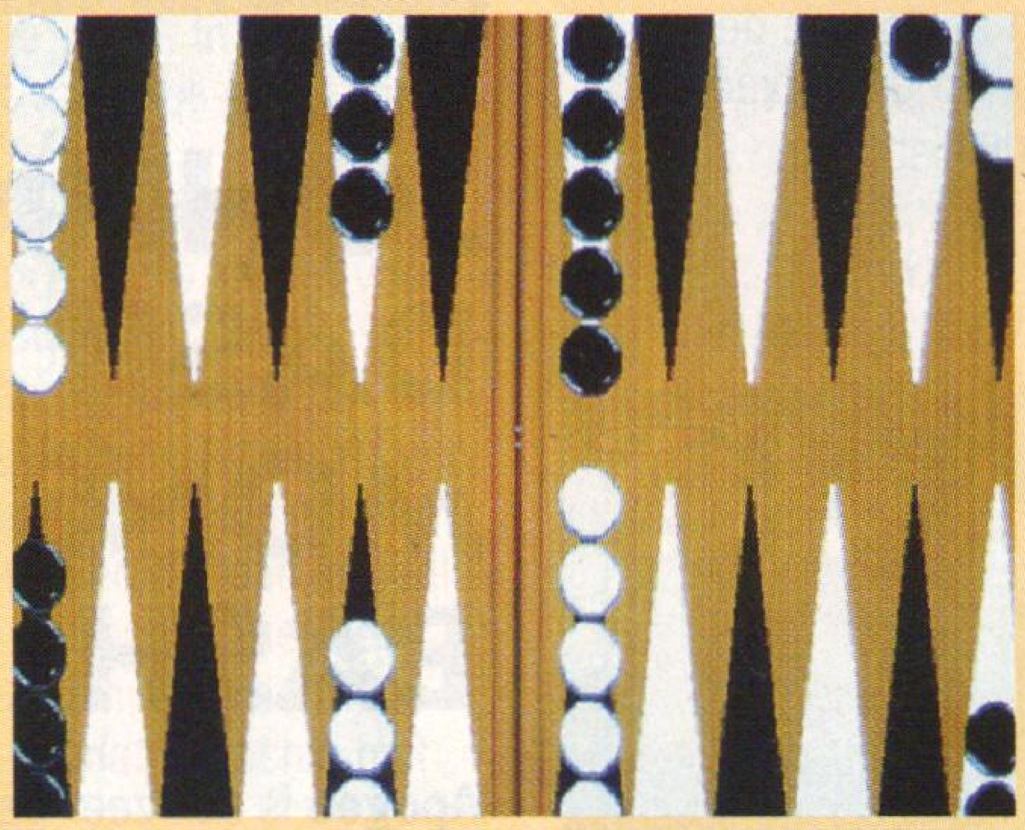
MS-DOS

CHINEES SCHAAK

Voor trouwe lezers van Hoog Spel is deze variant ook geen onbekende *aangezien we in Hoog Spel 2 het spel Battle Chess 2: Chinese Chess* van Interplay bespraken. Het bord, de gebruikte stukken en de regels wijken nogal af van het normale schaken. Om te beginnen is het bord horizontaal in twee helften verdeeld door een rivier. Beide koningen hebben een paleis tot hun beschikking waar zij niet uit mogen wandelen. In tegenstelling tot het schaak worden de stukken niet van veld naar veld verplaatst, doch bewegen zij over de lijnen van het bord. Het spel kent vier moeilijkheidsgraden

BRIDGE

De koning onder de kaartspelen is uiteraard ook vertegenwoordigd. Net als het eerder besproken *Omar Sharif on Bridge* van hetzelfde softwarehuis wordt robberbridge gespeeld en geen wedstrijdbridge. Zie voor meer informatie over deze speelsoorten Hoog Spel 8 (*Eindeloos Bridge*) en Hoog Spel 9 (*Omar Sharif on Bridge*). Er wordt een natuurlijk biedsysteem gebruikt, met slechts enkele conventies. De gespeelde conventies zijn Stayman en Blackwood en men kan kiezen uit de zogenaamde sterke- of zwakke sans atout. Het spel schudt de kaarten zelf dus er is een oneindig aantal handen te spelen. Men kan bepalen of men de handen eerst wil bieden of dat men uitsluitend wil spelen. In dat laatste geval worden de kaarten van uw partner ook getoond en voert u het gewenste eindcontract in. Nadat alle kaarten gespeeld zijn kunt u de handen nog eens op uw gemak bestuderen, ze opnieuw spelen of ze herbieden en dan nog eens spelen. Helaas bevat dit *Bridge* spel knullige fout. Wanneer u als zuid moet uitkomen gaat in west de dummy al open voordat u uw eerste kaart heeft gespeeld! Een forse dosis zelfdiscipline is noodzakelijk om niet naar de kaarten van west te kijken.



MS-DOS

GO

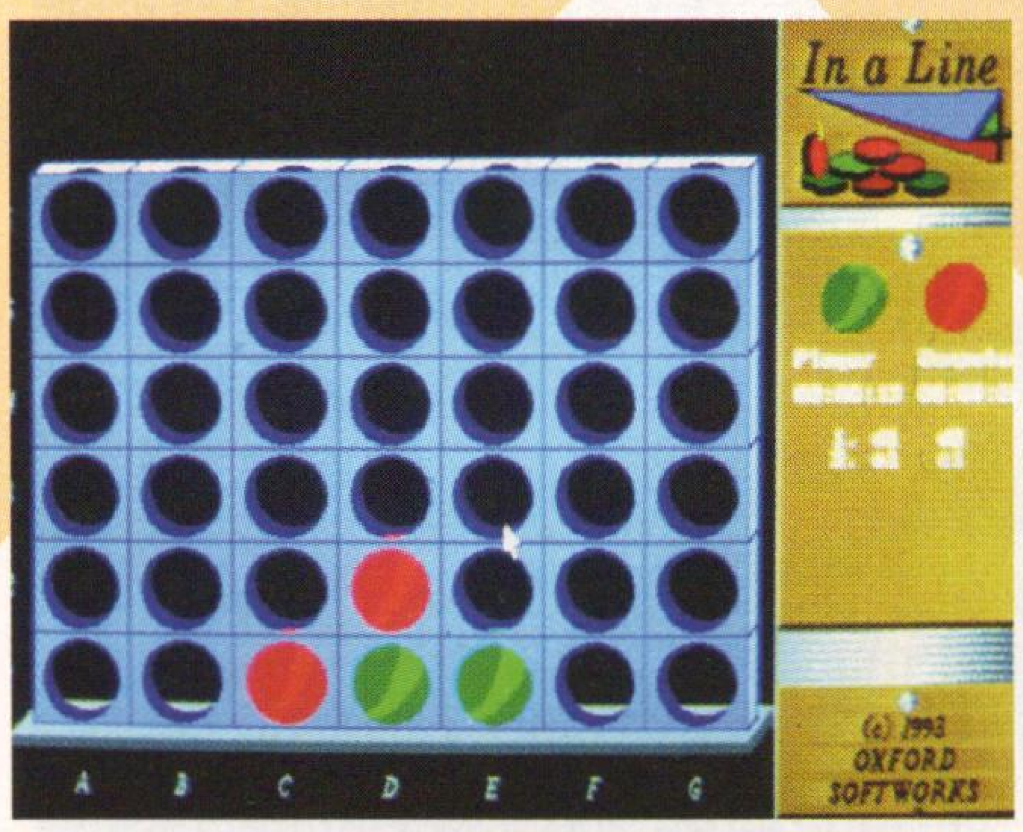
Het oeroude spel Go wordt gespeeld op een bord dat door horizontale en verticale lijnen wordt doorsneden, normaal 19X19. Beginners kunnen ervoor kiezen het bord te verkleinen tot 9X9 of 13X13 lijnen. De bedoeling van dit moeilijke strategische het spel is om de schijven van de tegenstander te veroveren door ze in te sluiten met de eigen stenen. De speler die aan het einde van het spel het grootste gebied heeft bezet is winnaar.

BACKGAMMON

Dit bordspel wordt gespeeld met witte en zwarte schijven en twee dobbelstenen. Het is de bedoeling dat de speler zijn eigen stukken over het bord naar 'huis' speelt waarna ze van het bord mogen worden genomen. De zetten worden bepaald door de dobbelstenen. Wanneer men hierbij op een punt eindigt waarop één vijandelijke schijf staat wordt deze uit het spel genomen. De tegenstander moet deze schijf dan eerst weer in het spel brengen voordat hij verder kan gaan. Staan er twee of meer schijven van de tegenstander op een punt dan mag men daar geen eigen schijf meer bijzetten.

OTHELLO

Dit spel, dat ook wel bekend is onder de naam Reversi wordt gespeeld op een bord van 8X8 vakken. Elke speler heeft 32 schijven met een witte en een zwarte kant. Het spel begint met in het midden van het bord twee witte en twee zwarte schijven. Elke speler legt nu een schijf met zijn eigen kleur naar boven op het bord met de bedoeling schijven met de andere kleur in te sluiten. De op deze manier veroverde schijven worden omgedraaid, dezelfde schijven kunnen in de loop van het spel diverse malen van kleur veranderen waardoor het spelverloop op zijn minst enerverend te noemen is. Dit proces gaat zo door totdat beide spelers al hun schijven hebben geplaatst of er al eerder een winnaar is.



MS-DOS

GOMOKU

Dit spel wordt gespeeld op hetzelfde bord als Go. Het is echter eerder te zien als een variant op Vier-op-een-Rij, met dit verschil dat de spelers moeten proberen om vijf stenen op een rij op het bord te plaatsen.

RENJU

Dit is een Japanse variant op het spel Gomoku. Het wordt gespeeld op een kleiner bord en aan de openingszet zijn wat restricties verbonden.

VIER OP EEN RIJ

Een op het oog bedrieglijk simpel spelletje maar het winnen is geen eenvoudige opgave. Beide spelers plaatsen om beurt een steen in een rooster en proberen om horizontaal, verticaal of diagonaal vier stenen op een rij te krijgen. De comutertegenstander probeert dit uiteraard te voorkomen en zelf een winnende combinatie neer te leggen.

DRAUGHTS

Dit is een variant op het welbekende dammen. Het grote verschil is echter dat het niet wordt gespeeld op een bord van 10x10 vakjes, doch op een schaakbord van 8x8 vakken. Bovendien is het niet toegestaan om achteruit te slaan.

Bent u geïnteresseerd in slechts één of een paar van de spellen die dit pakket bevat, dan zou ik er persoonlijk de voorkeur aan geven om die spellen apart aan te schaffen. De hier geboden spellen zijn over het algemeen namelijk minder sterk, en kennen minder opties, dan de op zichzelf staande uitvoeringen.

***10 Intelligent strategy games* is echter een zeer aardige verzameling denkspellen voor iedereen die - voor relatief weinig geld - kennis wil maken met een of meerdere van deze spellen.**

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Oxford Softworks
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: PC Speaker
Min. config.: 640Kb, 286, 10Mhz, harddisk, muis aanbevolen
Beveiliging: handleiding

PROBEERWARE

COMPUTERSPELLEN ZIJN LEUK, HEEL LEUK. WAT MINDER LEUK ZIJN DE PRIJZEN DIE SOMS VOOR DIE SPELLEN GEVRAAGD WORDEN, DIE ZIJN VAAK LANG NIET MIS. ZEKER WANNEER U BEDENKT DAT U DIE SPELLEN NIET 'EVEN KUNT PROBEREN' VOORDAT U TOT AANKOOP OVERGAAT. DE MEESTE WINKELS GEVEN U DIE KANS NIET, EEN DISCUSSIE WAAR IN HET VERLEDEN "OP DE ZEEPKIST" BOL VAN STOND. DIT IS ALLANG EEN BEKEND FEIT. MAAR WIST U DAT ER EEN PRIMA OPLOSSING VOOR IS: *SHAREWARE,* OFTEWEL PROBEER-PROGRAMMA'S?

HOE WERKT HET?

De shareware versie van een spel bestaat over het algemeen slechts uit één deel van het complete spel. De andere delen, en dus het complete spel, zijn te verkrijgen na registratie bij de fabrikant. Bij registratie stuurt u niet alleen een registratie-formulier in, u maakt ook een bepaalde hoeveelheid geld over. Per kerende post behoort u dan een complete versie plus alle bijbehorende bescheiden zoals handleiding et cetera toegestuurd te krijgen.
In het verleden bleek dit registreren vaak een probleem. Postwissels naar de (meestal Amerikaanse) software-ontwikkelaars of betalen via de creditcard waren niet altijd even succesvol. Gelukkig is het tegenwoordig mogelijk om de spellen in Nederland te registreren.

Met ingang van dit nummer gaat Hoog Spel ook aandacht besteden aan het shareware principe. In elk nummer zal een aantal van de nieuwste spellen op dit gebied besproken worden.

MS-DOS



MS-DOS



HOE KOM U ERAAN?

Leuk die shareware, nietwaar? Maar hoe u eraan komt? Eenvoudig, alle in deze rubriek besproken spellen vindt u op de Hoog Spel Games Disk. De Hoog Spel Games Disk is ontwikkeld in samenwerking met BroCo Software te Soest. Voor het luttele bedrag van ƒ 12,50/BEF. 250 (exclusief verzendkosten) krijgt u de shareware versies van de besproken spellen op één 3.5" HD disk (sorry, geen 5,25").

Geen gedoe meer met het downloaden van bestanden om er dan na drie kwartier piepen achter te komen dat u net de verkeerde versie van *Monsterbash* hebt gedownload. Neen, beter is gewoon de Hoog Spel diskette van het desbetreffende nummer te bestellen.

Met de mogelijkheid om de spellen, als ze bevallen, te registreren bij Broco Software. Zie voor meer informatie HET BETERE SPEL **op pagina 61.**

Voor alle duidelijkheid, de Hoog Spel Games Disk is uitsluitend geschikt voor MS-DOS, niet voor andere computertypen.

JOHNNY DASH IN MONSTER BASH

Apogee is een zeer bekend huis op shareware gebied. Programma's als *Dukem Nukem* en *Commander Keen* komen van Apogee. In deze traditie past *Monsterbash* prima.

Hoofdrolspeler in dit spel is de tien-jarige Johnny Dash. Hij ligt in bed te woelen en denkt aan zijn hondje Tex. Die kleine Dalmatiër pup is nu al twee dagen zoek. Toch wel vreemd want Tex lag buiten vast aan de ketting. Buiten begint het weer plotseling te verslechteren. Het gaat stormen en onweren. Dan klinkt een hels kabaal en iemand staat in de slaapkamer van Johnny. Voordat hij het in de gaten heeft ligt Johnny, dapper als hij is, onder het bed.

'Wwwie is u' stottert het arme kereltje. Het figuur met de groene ogen wil dat niet vertellen. Wat hij wel wil vertellen is dat zijn hondje Tex niet weggelopen is. Hij is ontvoerd. En wel door de slechte Graaf Chuck, de heerser van de onderwereld. De graaf heeft een duivels plan bedacht. Hij wil alle op de wereld aanwezige honden en katten ontvoeren.

Door middel van een speciaal procédé kan hij de huisdieren transformeren tot heuse monsters (bij sommige honden is deze transformatie volgens mij al een feit, maar dat terzijde). Met dit leger van monsters wil hij ook heerser worden van de Dag Wereld.

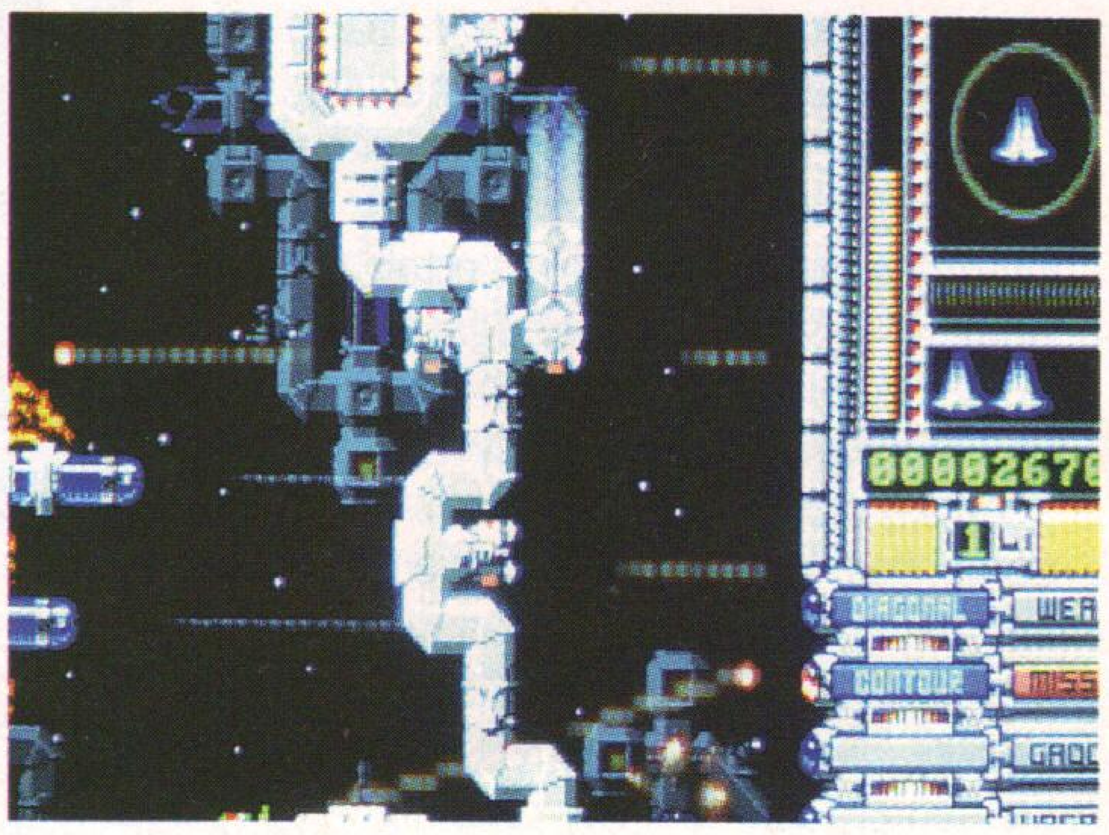
EEN INVENTIEF BAASJE DIE GRAAF CHUCK.

Maar er is nog hoop. Johnny is uitgekozen om de ontvoerde honden en katten te bevrijden. Deze bevrijdingsactie moet echter wel tijdens het onweer gebeuren omdat anders de kracht van de Graaf en zijn leger zó groot zal zijn dat alles te laat is. Johnny aarzelt geen moment en met zijn pyjamaatje nog aan rent hij een onzekere toekomst tegemoet. Bewapend? Jazeker, maar alleen met zijn kinderlijke onschuld en een katapult.

OVERKILL

Ook *Epic Megagames* is geen kleintje in het shareware circuit, dit softwarehuis komt vaak met goede spellen. *Overkill* - geen relatie met *Comanche Maximum Overkill* overigens! - is een echt arcade spel. Het is de bedoeling om door te dringen tot een door buitenaardse

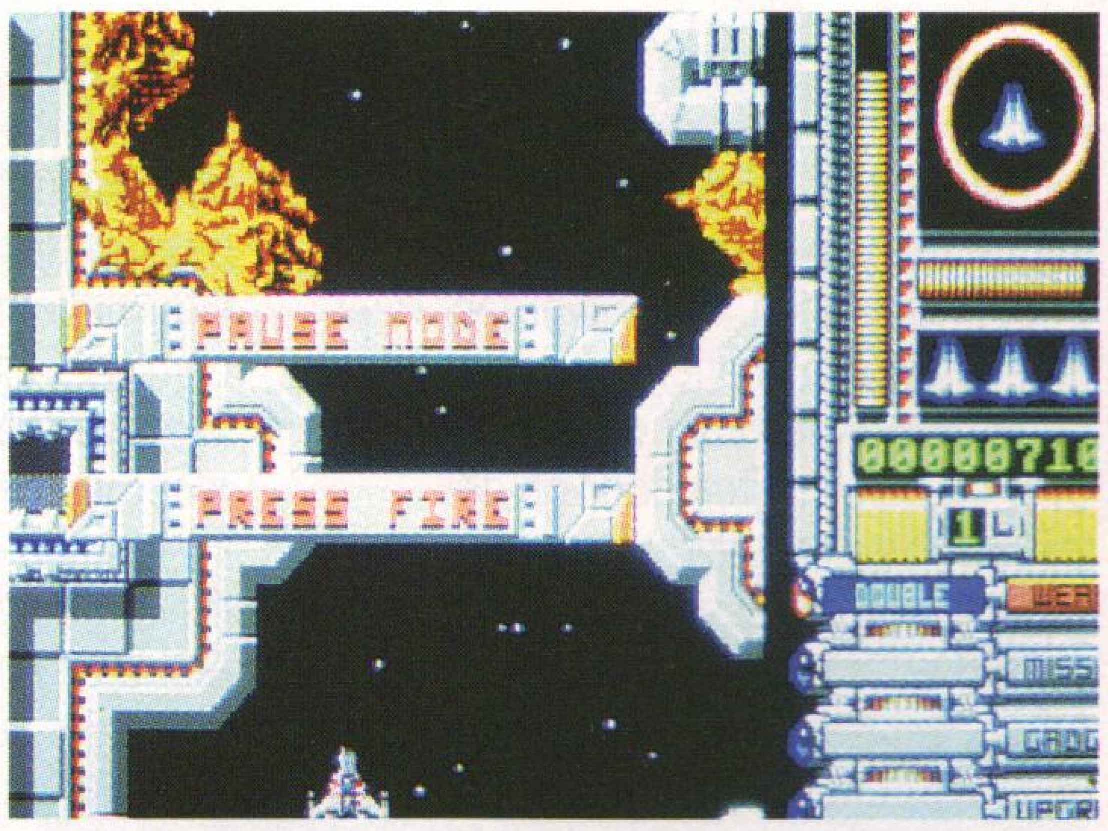
MS-DOS



SHAREWARE BEKEKEN

wezens bezette planeet. Nu zijn die Extra Terrestrials ook niet van gisteren, dus hebben ze bij de planeet een ware golf van verdedigingsschepen in een baan om de planeet gebracht.

MS-DOS



Het spel ziet er (voor EGA 16 kleuren) grafisch behoorlijk uit. Ook de uitvoering van het spel is behoorlijk te noemen. Het is de bedoeling om te schieten wat er te schieten valt onder het motto **'If it moves blast it, if it doesn't move, blast it anyway'**.

En blasten kan met *Overkill*! Als gezagvoerder van een ruimteschip moet u door de vijandelijke linies heenbreken. Hoewel het schip uitgerust is met de modernste beveiligingsschilden, neemt de kwaliteit van deze schilden na een paar inslagen of botsingen behoorlijk af. Ook raakt de benzine vlot op. Daarom moet de speler behalve schieten ook goed uit de ogen kijken. Ten eerste om inslagen van de vijand te voorkomen, ten tweede om extra uitrustingen in te slaan. In de ruimte namelijk zweeft van alles in het rond.

Zo kan er extra benzine gevonden worden, maar ook extra kracht voor de beveiligingsschilden. Verder zweven er zogenaamde slimme bommen rond. Deze bommen zorgen er bij exploderen voor dat alle vijandelijke toestellen die dan in beeld zijn in een klap het heden met het eeuwige verwisselen. Uiteraard is deze bom zo slim dat uw schip niet aangetast wordt.

PRODUKT INFO

Leverancier: Broco Software
Video: zie recensie
Audio: AdLib
Systeemeisen: 286, 10Mhz



MONSTERBASH

Een heerlijk actiespel. Met behulp van de joystick en het toetsenbord kan Johnny hollen, springen, bukken en schieten. De uitvoering van het spel is goed. Het spel scrollt prima, de (Super)VGA beelden zien er perfect uit. Dat shareware zeker met de tijd meegaat blijkt uit het feit dat de Soundblaster kaart behoorlijk ondersteund wordt. Het spel is zeker lastig te noemen. Om een level te volbrengen moeten alle opgesloten katten en honden bevrijd worden. De eerste twee levels gaat dit behoorlijk. Alleen in level drie kom ik maar niet langs een draak. Al een halve avond probeer ik dat kreng te pakken te nemen. Zucht, het leven van een spelrecensent gaat niet over rozen.

OVERKILL

Hoewel zeker geen state-of-the-art programma, heeft dit een akelig verslavend karakter. Het is een leuke bezigheid om domweg ruimteschepen de lucht uit te knallen. Er zijn geen dure computers of megabytes geheugen nodig om dit spel te spelen. De aanwezige Boss Key zit er niet voor niets op. Kortom, *Overkill* is een perfect ogend schietspel, dat meteen lekker speelt. Er hoeft dus weinig tijd in het leren van de bediening worden geïnvesteerd.

Charles Blast'em Mattou

COMANCHE
MAXIMUM OVERKILL
DATADISK 1

IN HOOG SPEL 15 PLAATSTEN WIJ EEN UITVOERIGE RECENSIE VAN HET SPEL *COMANCHE MAXIMUM OVERKILL*. BENT U INMIDDELS VERKNOCHT GERAAKT AAN DE HOGE DETAILLERING EN DE FLITSENDE VLUCHTEN DOOR DE KLOVEN EN DALEN DAN IS ER OPVOLGEND AVONTUUR TE VINDEN IN DE *MISSION DISK 1*, EEN NIEUWE DATA-DISK. NA HET INJECTEREN VAN EEN AANTAL MEGABYTES (ONG. 8 MB) IS HET PAKKET WEER HELEMAAL UP-TO-DATE EN VOORZIEN VAN NIEUWE SNUFJES.

Na de soepel verlopende installatie, waarbij bestanden worden ge-update en aangevuld, zijn we plots in het bezit van drie nieuwe campagnes en maar liefst 30 nieuwe missies. Daarnaast wordt ook nog eens een portie nieuw wapentuig aangeleverd, waaronder de Scud, een BRDM pantservoertuig en de legendarische en angstaanjagende MI-24 Hind-E gevechtshelikopter. Deze dikzak boezemt ontzag in en dat blijkt ook tijdens de confrontaties in de missies.

MS-DOS



MS-DOS



Operatie "Overload" voorziet in het comfort van veel bewapening in relatief eenvoudig te vliegen missies. Zeer fraai is het Arctische gebied waarin u vertoeft. In operation "Restore Peace" worden de vluchten al wat moeilijker van aard. Zo kunt u het onder andere opnemen tegen door rebellen gestolen Comanches. "Clear Sweep" is bedoeld voor de aces onder ons. Niet alleen snelheid en vuurkracht maar ook strategisch inzicht beïnvloeden de missies. Overleven is een droom.

De handleiding bericht over nieuwe tactieken en strategiën. Hier is echter niet al te veel van te bespeuren. Wel is het mogelijk om met meerdere Comanches tegelijkertijd het luchtruim te kiezen. De detaillering is wederom van sublieme kwaliteit. Het Voxel Space systeem staat hierom bekend. De realiteit waarmee wordt aangevallen blijft van een ondergeschikte kwaliteit. De enige manier om een raket te ontwijken is snel wegduiken en schuilen in een kloof. Evasive (ontwijkende) maneuvers zijn er niet bij. De schijnbaar duizenden raketten die tegelijkertijd op u afkomen zijn nauwelijks te volgen, laat staan te ontwijken. De specialist zal zich hier snel aan gaan ergeren, hoe mooi de omgeving er ook uit ziet. De voertuigen zijn OK, vooral de Hind ziet er erg fraai uit. Totdat hij begint te vuren!

Koos Koster

PRODUKTINFO

Fabrikant: Nova Logic
MS-DOS: ƒ79,50 / BEF 1549
Beeld: VGA 256 kl.
Geluid: AdLib, Roland, Soundblaster, Thunderboard
Min. Config.: 386, 4Mb, harddisk (8Mb)

IBM

UP dates

IN DEZE RUBRIEK WILLEN WE U OP DE HOOGTE HOUDEN VAN REEDS EERDER BESPROKEN SPELLEN DIE NU OOK VOOR EEN ANDER TYPE COMPUTER LEVERBAAR ZIJN. WE BEPERKEN ONS HIERBIJ TOT EEN KORTE BESCHRIJVING VAN HET SPEL EN WE VERWIJZEN NAAR DE AFLEVERING VAN HOOG SPEL WAARIN U EEN UITGEBREIDE RECENSIE OVER DAT BETREFFENDE SPEL KUNT VINDEN.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Krusty de Clown, de favoriete superheld van Bart Simpson, verkeert in grote moeilijkheden. Zijn Fun House is vergeven van de ratten. Bart en zijn vrinden stellen overal rattenvallen op en u moet Krusty helpen de ratten naar zo'n val te leiden.
Krusty's Fun House bestaat uit vijf levels, met elk maximaal veertien velden. In ieder veld vindt u ratten die naar de val geleid moeten worden. Lukt dit, dan is het veld uitgespeeld en kunt naar het volgende veld in het level.

NES



Ieder veld is een kruising tussen een platform- en een puzzelspel in de trant van *Lemmings*. Om de ratten naar de val te krijgen moeten heel wat hindernissen overwonnen worden, zoals boosaardige aliens en sissende slangen. Krusty heeft gelukkig een wapen: taarten om mee te smijten.

De velden zitten tjokvol verrassingen, geheime doorgangen en verrassende gebruiksvoorwerpen.

Alhoewel grafisch wat minder dan de Super Nintendo versie, staan deze NES- en Sega versies als een huis. Ze zien er goed uit en spelen subliem. De puzzels zijn niet eenvoudig en vaak zal men zich verbaasd op het achterhoofd krabbelen wanneer een veld niet gecompleteerd blijkt, ook al bent u daar zeker van!

Uitstekend!

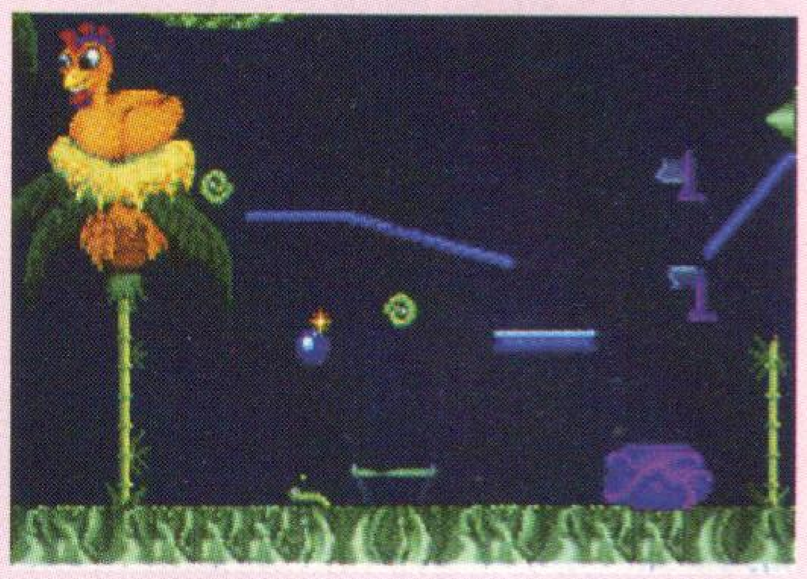
Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Acclaim
Nintendo: NES ƒ nnb/BEF. nnb
Sega Master Systeem: ƒ nnb/BEF nnb

De Super Nintendo versie werd besproken in Hoog Spel 14, pag. 14.

MS-DOS



CREEPERS

Kleine rupsen die alleen maar groter groeien (en dus vlinder worden) wanneer ze in een kookpot terechtkomen, ziedaar de essentie van *Creepers* van Psygnosis.

In totaal zeventig velden moet u de *Creepers* (=kruipers) de pot op-, sorry inhelpen. En uiteraard staat die pot altijd op de verkeerde plek.

Gelukkig beschikt u over de nodige hulpmiddelen, zoals stukken brug, rupsmagneten, hellinkjes en ventilatoren. Enigszins drastisch, maar uitermate effectief is het tennisracket waarmee u een rups alle hoeken van het veld kunt laten zien. Een ietwat buitenissige manier om hem wat verder het veld in te krijgen.

Uitstekend spel, uiteraard een *Lemmings*-kloon van de eerste orde. Het bevat echter genoeg om spannend te zijn. Alleen, zeventig velden zijn toch misschien wat weinig.

Henk Menning

PRODUKT INFO

Amiga ƒ 89,50 /BEF. 1739

Zie voor een meer uitgebreide bespreking Hoog Spel 17, pag. 25

A-TRAIN

Van de makers van de geliefde spellen als *Sim City* en *Sim Earth* is inmiddels het spel *A-Train* ook leverbaar geworden voor de Amiga. In het spel is men planoloog en spoorwegtycoon tegelijk. In de rol van planoloog stippelt men een netwerk van spoorlijnen uit en bepaalt men de complete infra-structuur daaromheen. Bouw fabrieken, stations en steden, kantoorgebouwen en warenhuizen, maar houdt daarbij ook rekening met zaken als een stadion, golfterrein, amusementsparken en nog veel meer. U koopt treinen, stelt de dienstregeling vast en het geld kan binnenrollen.

Het is de taak van de speler om een renderend spoorwegnet op te zetten en daaraan, maar ook aan de exploitatie van al die andere zaken die gebouwd werden, rijk te worden. Heeft u eenmaal een financiële reserve opgebouwd, dan kunt u het geld weer over de balk smijten door op de effectenbeurs te speculeren en precies de verkeerde investeringen te doen. Niemand verplicht u namelijk om advies in te winnen bij allerhande adviseurs die u het leven wat makkelijker zouden kunnen maken.

Wouter Klootwijk ging enige tijd geleden compleet uit z'n bol bij het testen van dit spel voor MS-DOS. Gelukkig doet de Amiga versie in niets onder voor die MS-DOS versie en hebben de Amiga bezitters er dus weer een briljant spel bij.

Peter Nouzo

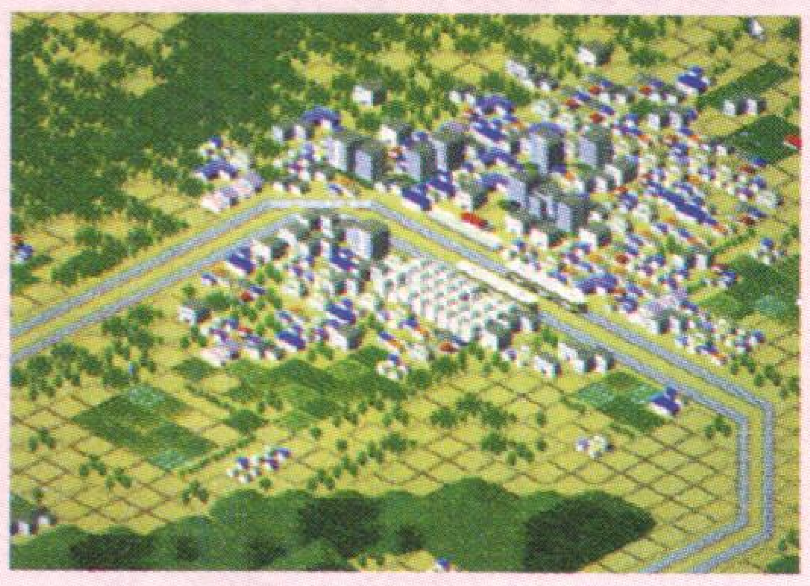
PRODUKTINFO

Fabrikant: Maxis
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
Macintosh: ƒ 129,50 / BEF 2499

N.B. Inmiddels is ook een 'construction kit' uitgebracht voor MS-DOS en Macintosh. Met deze aanvulling kunt u zelf terreinsoorten definiëren en meren en rivieren graven. Ook kan de omgeving worden ingekleurd. (Prijs: ƒ 49,50 / BEF 969)

***A-Train* werd besproken in Hoog Spel 11, pag. 33.**

MAC

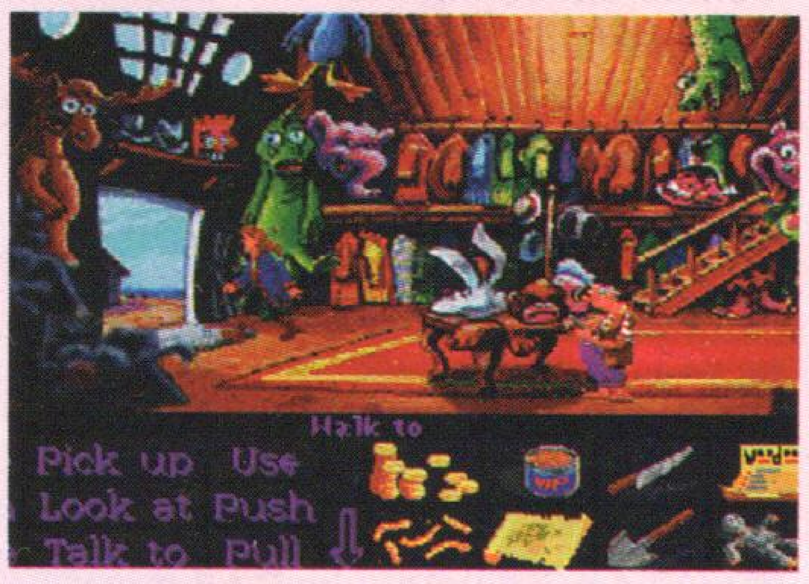


SECRET OF MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Revenge

Ondanks het feit dat de piraat LeChuck aan het einde van het eerste deel van *Monkey Island* werd verslagen, maakt hij in dit vervolg opnieuw zijn opwachting. Hoofdpersoon Guybrush Threapwood is namelijk zo onverstandig geweest een baardhaar van LeChuck als aandenken te bewaren, welke opnieuw tot leven is gekomen.

Het spel begint met Guybrush die is aangekomen op Scabb Island. Hij heeft vernomen dat op dit eiland een schat begraven ligt. Helaas blijkt deze informatie niet te kloppen en wordt hem de weg versperd door de zeerover Largo LeGrande die hem niet meer van het eiland wil laten vertrekken. Als Guybrush dan na veel omzwervingen aan Largo weet te ontkomen moet hij de vier delen van de schatkaart vinden en het kasteel van LeChuck opblazen.

MAC



Monkey Island 2 kent twee moeilijkheidsgraden die behoorlijk van elkaar verschillen. De makkelijke versie bevat aanzienlijk minder raadsels dan de moeilijke variant.

Dit is weliswaar deel twee uit de serie, maar het is niet noodzakelijk om het eerste deel gespeeld te hebben om deel twee uit te kunnen spelen.

De moeilijkheidsgraad van dit spel ligt op een zeer aanvaardbaar niveau; het is voldoende moeilijk om de speler geruime tijd bezig te houden. Bovendien bevat het spel de nodige dwaalsporen om de avonturier op het verkeerde been te zetten.
***Monkey Island 2* is eenerg leuk spel met een onderhoudende verhaallijn en de nodige grappen.**

Peter Nouzo

PRODUKT INFO

Fabrikant: Lucasfilm Games
Macintosh: ƒ 149,50 / BEF 2889
Systeemeis: II serie, LC en Quadra, Performa 400/600. 2Mb RAM, HD Drive en Systeem 6.07,m 7.0 of 7.1 vereist.

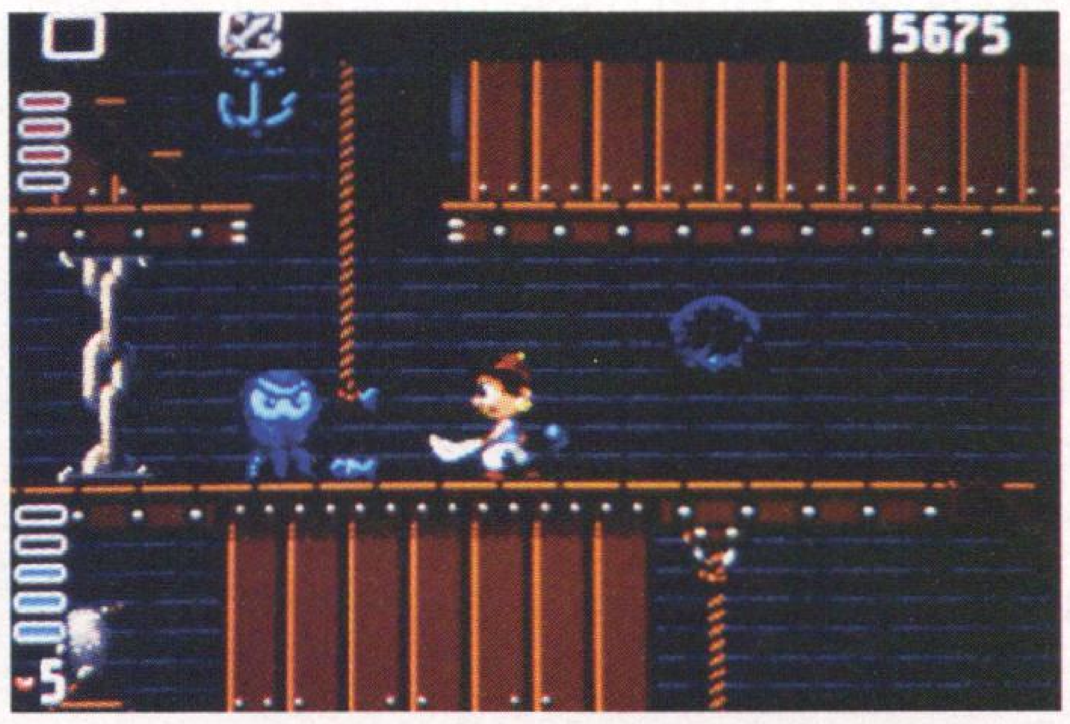
Zie voor een meer uitgebreide bespreking Hoog Spel 8, pag. 9.

MAC



ARABIAN NIGHTS

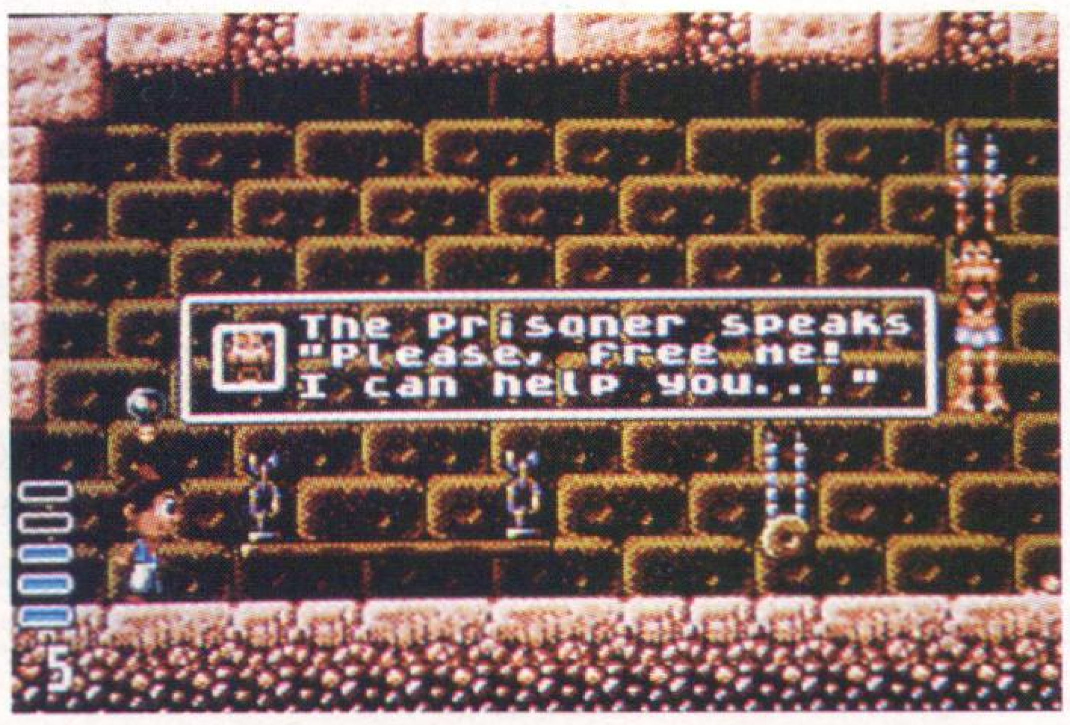
DE HELD UIT DIT VERHAAL LUISTERT NAAR DE NAAM SINBAD JR. NA LANG ZEUREN IS HIJ EINDELIJK AANGENOMEN ALS ASSISTENT-TUINMAN. WAAROM HIJ ZOVEEL MOEITE HEEFT GEDAAN OM DIE BAAN TE KRIJGEN? WELNU, DE TUIN WAARIN HIJ WERKT IS DIE VAN DE KALIEF EN WIE PRINSES LAILA, DE DOCHTER VAN DE KALIEF, WELEENS GEZIEN HEEFT BEGRIJPT OPEENS ALLES.



AMI

Op zekere dag staat Sinbad de bomen in de tuin te snoeien wanneer Laila, de bewuste dochter, op het balkon verschijnt. Sinbad, die er alles voor overheeft om haar aandacht te trekken staat naar Laila te kijken. Plotseling ontwaakt hij ruw uit zijn dagdroom omdat hij ziet dat een vreselijk monster zich in een duikvlucht omlaag stort en de arme Laila in zijn klauwen meeneemt. Zonder een seconde na te denken rent Sinbad het paleis binnen om alarm te slaan. De bewakers geloven zijn verhaal absoluut niet en Sinbad wordt ervan beschuldigd zelf te maken te hebben met de verdwijning van Laila. Vandaar dat hij in de kerkers wordt gesmeten. Gelukkig slaagt Sinbad erin uit zijn cel te ontsnappen, en kan het spel beginnen.

Het zal niemand verbazen de werkelijkheid toch wat ingewikkelder in elkaar zit. Laila is namelijk niet zomaar ontvoerd door een monster; het monster is een creatie van de echte boosdoener, de Grootvizier. Zijn plan omvat onder andere een greep naar de macht en de heerschappij over het rijk. Hij heeft bedacht dat hij, door met Laila te trouwen, automatisch troonopvolger zou worden. En na een tijdje duwt hij de Kalief gewoon van een minaret af.......



AMI

Arabian Nights is een platformspel dat zich over diverse levels uitstrekt. In elk level kan Sinbad diamanten en de nodige bonusvertrekken vinden.
Ook is het de bedoeling om wat eenvoudige puzzels op te lossen. Tijdens het spel krijgt men op bepaalde plaatsen tegen waar adviezen te krijgen zijn. Op dat moment gaat er een lampje branden boven Sinbad's hoofd en door op de spatiebalk te drukken krijgt men de bijbehorende tekst te lezen. Dit kan bijvoorbeeld iets zijn in de trant van "Hé, die deur ziet er anders uit dan alle andere." Het zou dus best eens kunnen zijn dat er een andere sleutel nodig is om die deur te openen.
Om zich de bewakers van het lijf te houden beschikt Sinbad over een kromzwaard. Tijdens het spel kunnen bovendien allerlei voorwerpen worden gevonden die Sinbad dan meeneemt. Om het einde van de verschillende levels te bereiken is het noodzakelijk om de juiste voorwerpen op de juiste plaats te gebruiken.

Het spelen van *Arabian Nights* vergt wat gewenning. Persoonlijk vond ik de besturing van Sinbad wat vervelend, aangezien het lijkt alsof alle vloeren van ijs zijn gemaakt waardoor Sinbad vaak net iets te ver doorglijdt en in een vlammenzee of iets dergelijks stort.

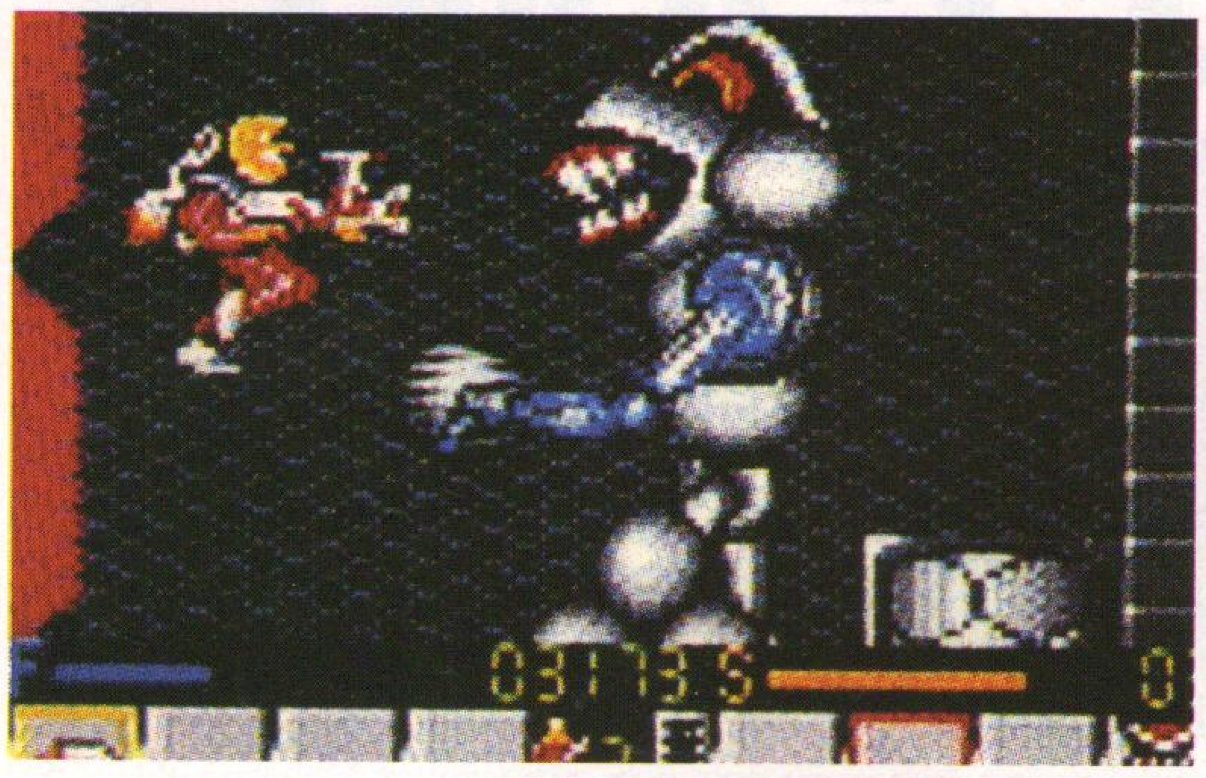
Op zich wel een aardig spel, maar opzienbarend is het zeker niet.

Mart Wills

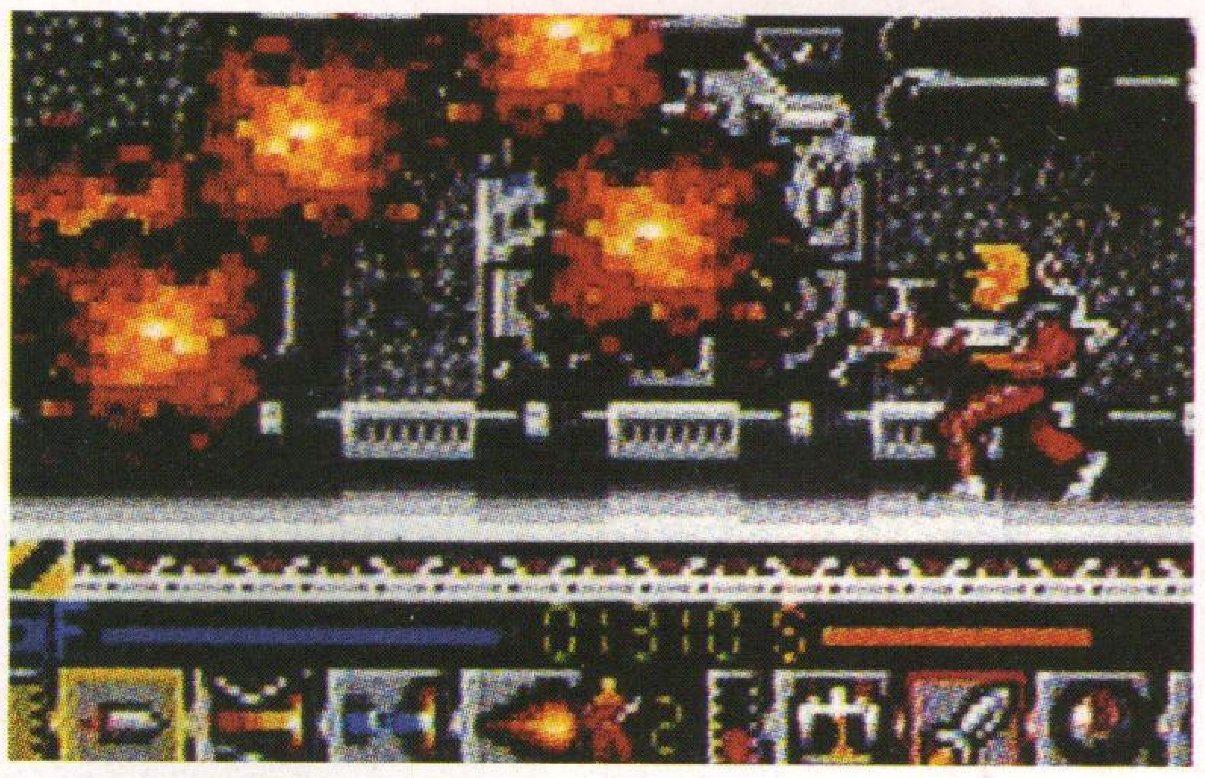
PRODUKTINFO

Fabrikant: Krisalis
Amiga (1Mb): *f* nnb / BEF nnb
Beveiliging: handleiding

POWER FACTOR



LYNX



LYNX

OP DE BEROEMDE PRETMAAN VAN DE PLANEET ATARI KAN MEN EEN ONGEEVENAARDE ERVARING OPDOEN DOOR EEN VIDEOSPEL TE SPELEN DAT OP EEN WARE GEBEURTENIS IS GEBASEERD. IN DEZE 'VIRTUAL REALITY SIMULATOR' HERLEEFT DE SPELER DE AVONTUREN VAN DE ONVERSCHROKKEN HELD REDD ACE BIJ ZIJN POGING OM DE ONDERDELEN VAN EEN BOM TERUG TE VINDEN. DE ONDERDELEN LIGGEN VERSPREID OVER DE VERSCHILLENDE LEVELS VAN HET CEEGARIAN KRACHTSTATION. DE BOM IS ABSOLUUT NOODZAKELIJK OM DE SINLENDO TECHMODS, DE BUITENAARDSE WEZENS DIE REDD'S DIMENSIE ZIJN BINNENGEDRONGEN, TE VERSLAAN.

Slechts bewapend met een Transmat Multi-Ordnance Weapon betreedt Redd de reactor die inmiddels door de Techmods bezet is. Hier moet hij de zes onderdelen van de bom opsporen. Na een bikkelharde strijd slaagt Redd ternauwernood om zijn doel te bereiken.
Deze gebeurtenis zou tot de belangrijkste in de toch al rijke Atariaanse historie worden. Er zijn talloze films en boeken over verschenen en nu dan ook een simulator.
Tot nu toe zijn er nog niet al te veel spelers in geslaagd om de prestaties van Redd te evenaren. Bent u uit het juiste hout gesneden?

In dit schietspel, dat nogal doet denken aan het eerder gerecenseerde spel *Xenophobe* (zie Hoog Spel 5) start u aan boord van het krachtstation. U beweegt Redd door de gangen door hem links of rechts te laten lopen. Ook kan hij zweven met behulp van het jetpack op zijn rug. Dit laatste is bijzonder handig om over gaten in de vloer te komen, maar de beschikbare brandstof is beperkt.

Tijdens de tocht door de gangen kunnen extra's als brandstof, zwaardere wapens, extra levens en dergelijke worden opgepikt. De positie hiervan kan worden bekeken door een plattegrond van het huidige level op te roepen.

***Power Factor* is een pittig actiespel waarin de speler een aantal doolhoven moet doorworstelen, onderwijl strijd leverend met een schier onophoudelijke stroom monsters.**

Kortom, harde actie die de ware liefhebber van ongecompliceerd blasten wel even bezig zal houden.

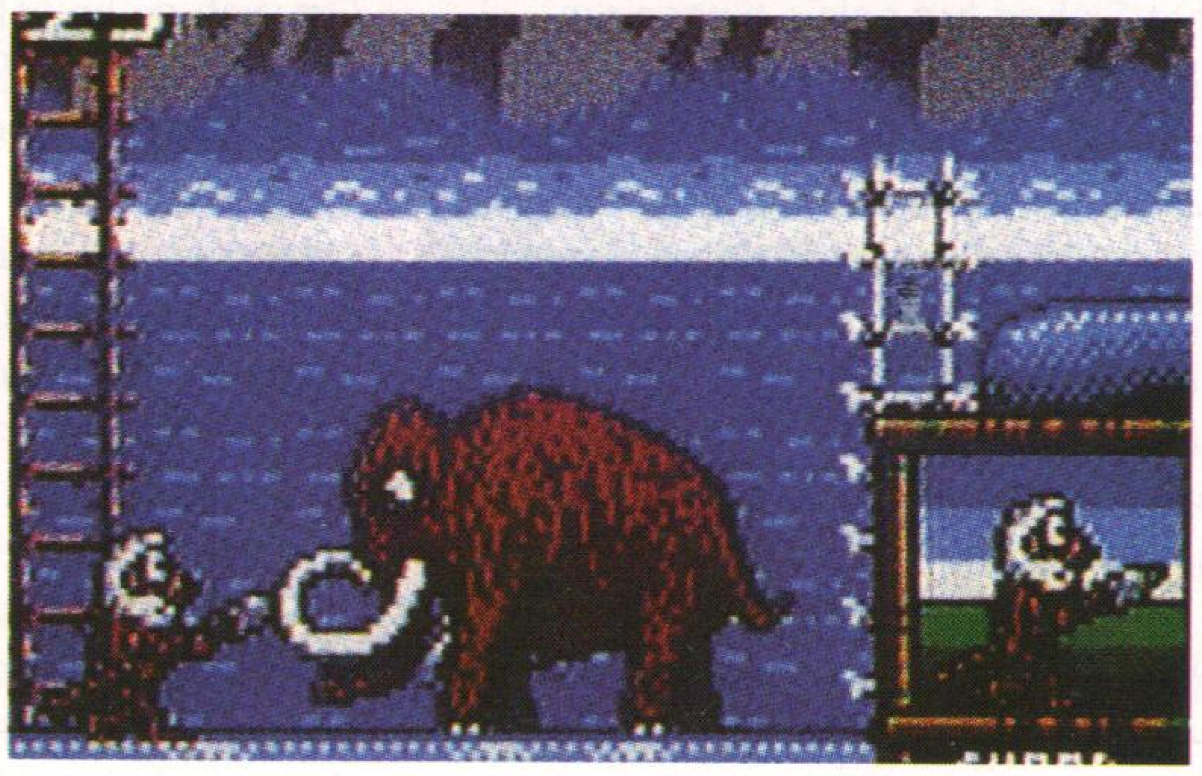
Henk Menning

PRODUKTINFO

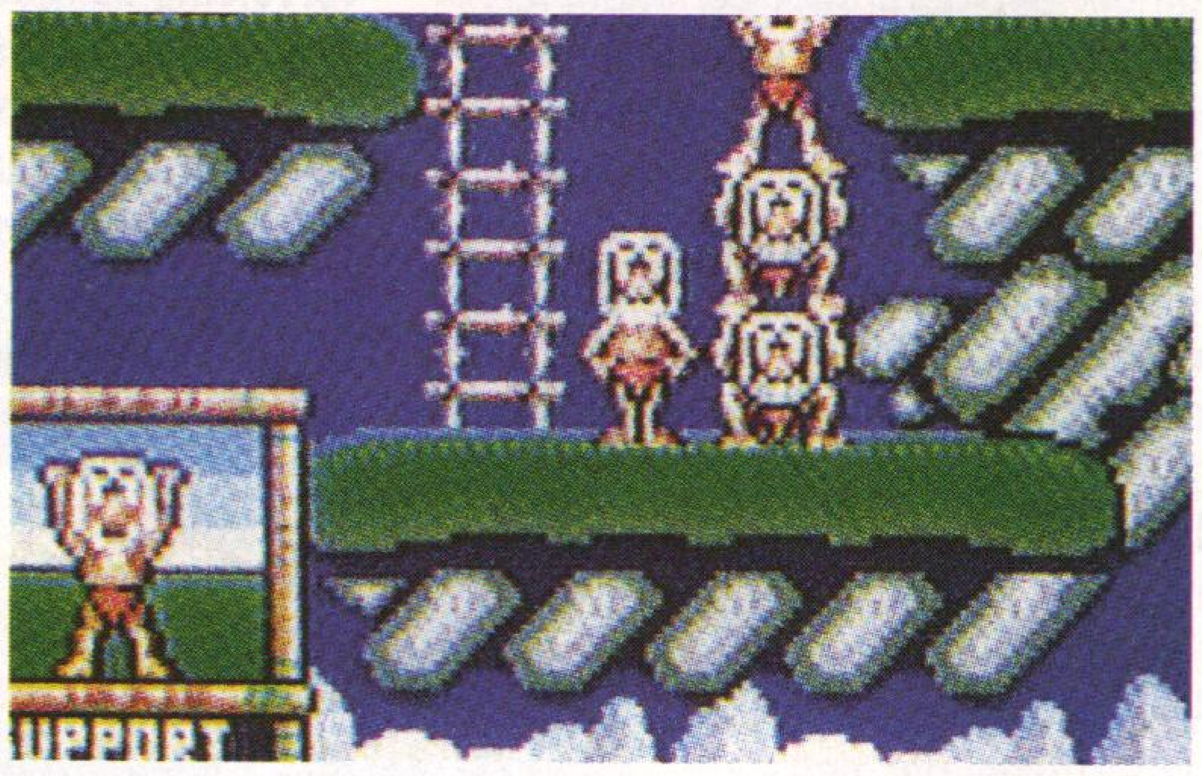
Fabrikant: Atari
Atari Lynx: *f* 89,00 / BEF 1739
(1 speler)

DINOLYMPICS

U BENT EEN HOLENMENS EN HET LEVEN IS ZWAAR. NIET ALLEEN LOPEN ER VERVELENDE DINOSAURIERS ROND DIE IN U EEN SMAKELIJK TUSSENDOORTJE ZIEN, MAAR DE TOTALE EVOLUTIE VAN DE MENSHEID IS TOT UW VERANTWOORDELIJKHEID VERHEVEN. ALS U FAALT, ZAL DE MENSHEID NOOIT DIE FRAAIE UITVINDINGEN LEREN KENNEN, ZOALS DAAR ZIJN: SPORTAUTO'S, STEDEN, VLIEGTUIGEN EN....... VIDEOSPELLEN. BOVENDIEN, OM U NOG WAT EXTRA ONDER DRUK TE ZETTEN, FAAL EN UW GEHELE STAM ZAL UITSTERVEN.



LYNX



LYNX

U begint het spel aan het hoofd van een primitieve stam die nog alles moet leren. Het enige kunstje dat de stamleden tot nu toe beheersen is op elkaars schouders te klimmen en zodoende een menselijke ladder te vormen. Al snel wordt de speer ontdekt; niet alleen als wapen maar ook als polsstok om over ravijnen heen te springen. De volgende ontdekking is die van het vuur. Hiermee kunnen ondoordringbare braamstruiken worden verbrand zodat men hier voorbij kan komen.

Elk nieuw level stelt de speler een doel dat binnen een bepaalde tijd moet worden verwezenlijkt. Lukt dit niet, dan is het spel gelijk afgelopen. De enige manier waarop het doel kan worden bereikt is door efficiënt gebruik te maken van de beschikbare stamleden, hetgeen erop neerkomt dat u continu naar een ander persoon moet overschakelen.
Samenwerking is van het grootste belang wil men de stam voor uitsterven behoeden. Die samenwerking bestaat er bijvoorbeeld uit dat men met slechts één speer vier stamleden over een kloof moet helpen. Het is dan zaak om iemand over de kloof te laten springen, hem de speer terug te laten gooien, een ander stamlid de speer op te laten rapen et cetera.

Tijdens het spel kan men een kaart van het level oproepen. Hierop kan worden afgelezen waar de stamleden en de te gebruiken voorwerpen zich bevinden. Niet dat er veel tijd is om de omgeving diepgaand te studeren, want de tijd blijft doorlopen.

Als dit alles u wat bekend voorkomt, dan kan dat kloppen. Het puzzelspel *Dinolympics* is namelijk al eerder uitgebracht voor Amiga en MS-DOS onder de titel *Humans*

Voor wie van puzzelspellen houdt is *Dinolympics* wellicht een goede keuze. Maar, weest gewaarschuwd, de frustratiegraad van het spel is hoog. Niet alleen heeft u slechts een kans om een level op te lossen, maar de hiervoor beschikbare tijd is extreem krap bemeten. Haalt u het niet, dan is het spel afgelopen en moet u geheel opnieuw beginnen. Gelukkig worden op bepaalde punten in het spel wachtwoorden gegeven, maar echt heel erg veel zijn dit er niet.

Peter Nouzo

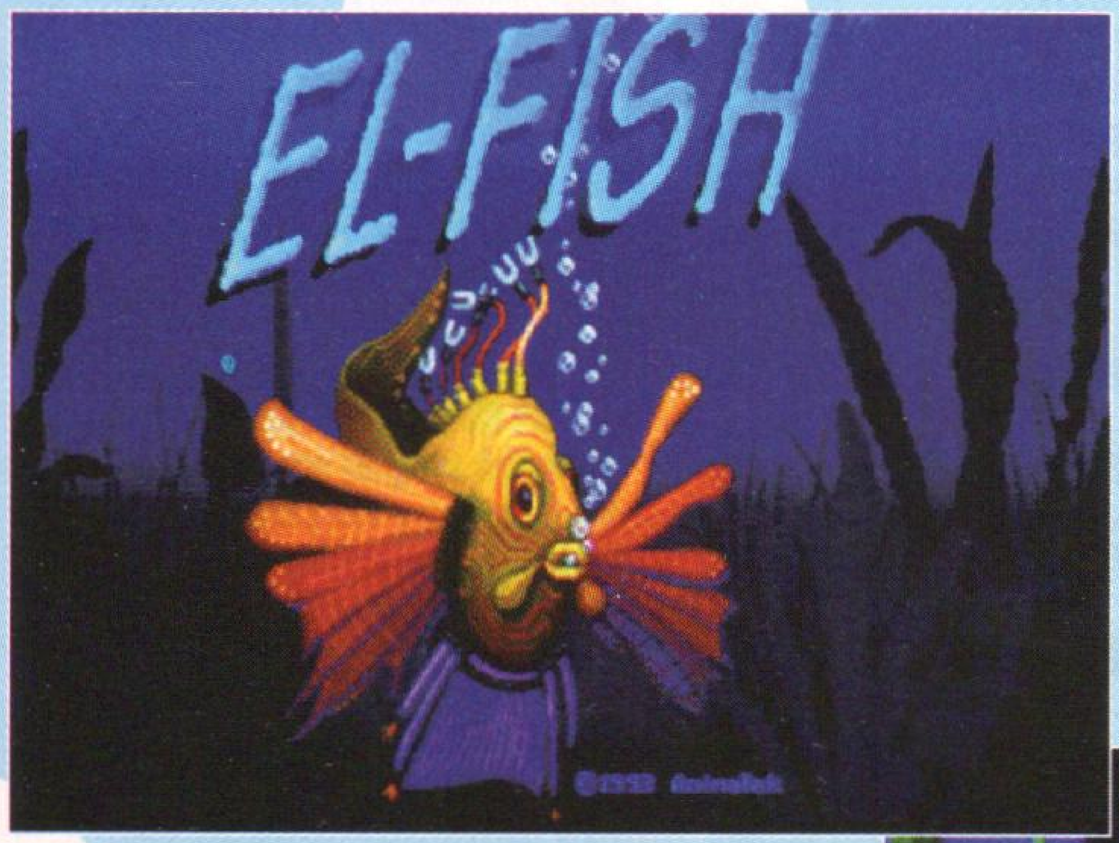
PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Atari Lynx: *f* 89,00 / BEF 1739
(1 speler)

EL-FISH

OPA VERTELT

Vroeger, toen iedereen arm was en niemand iets leuks kon kopen, maar alleen iets leuks kon doen wat niks



MS-DOS

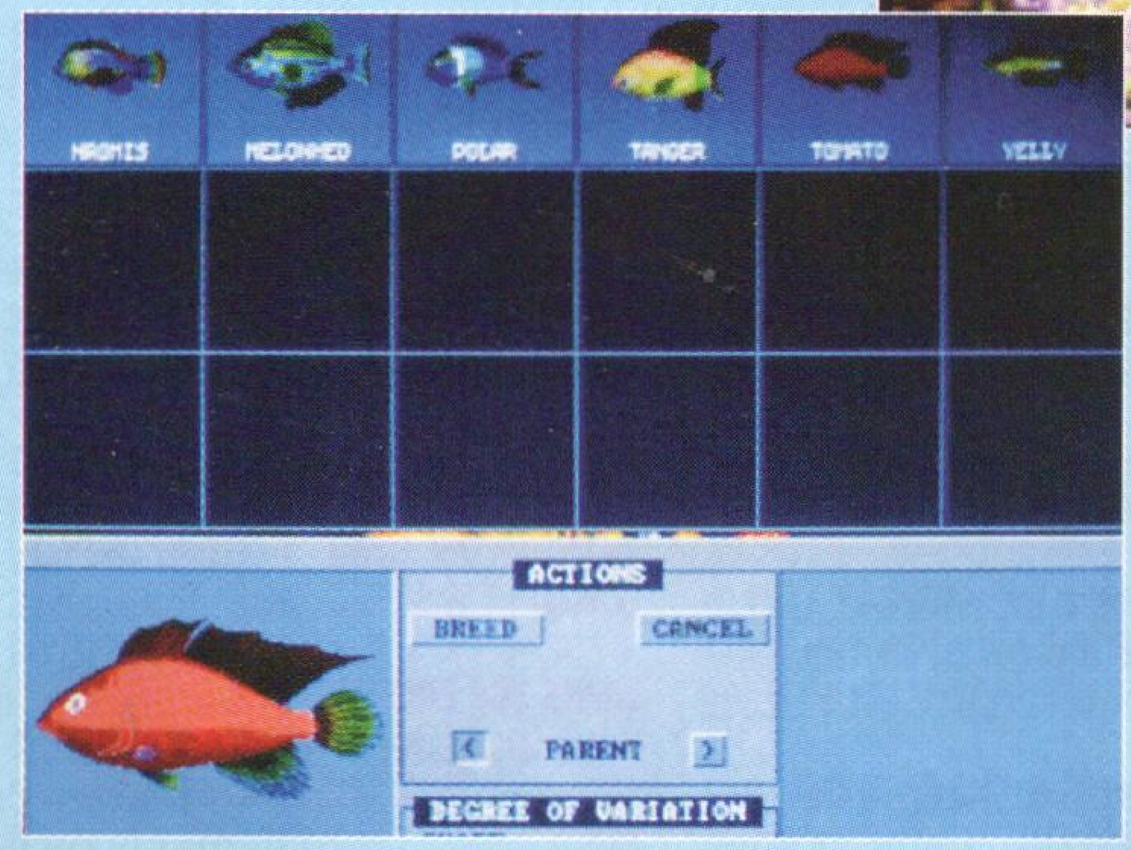
kostte, was het leven eenvoudig. We vingen salamanders.

Dat was leuk.

Moeder trok haar nylonkous uit.

Dat was ook leuk.

Het was een kapotte nylonkous. We maakten er een netje van en gingen naar een plas in het bos. Daar stierf het van de salamanders. We vingen ze, deden ze thuis in een glazen potje met een blad sla erbij en gingen er naar kijken. Het mocht van onze ouders, want het is goed om de natuur zo van dichtbij te bestuderen.



MS-DOS

EN DAN NAAR BED.

De volgende ochtend waren de salamanders dood en hing er in de slaapkamer een vreselijke stank. De beestjes konden niet even gewoon wachten op een begrafenis, maar begonnen direct verschrikkelijk te stinken. Als moeder het rook werd ze kwaad. We zorgden niet goed voor de natuur.

We hielden het lang vol en uit een nylonkous zijn heel wat netjes te maken. Maar het bleef sterven op ons slaapkamertje. Er zijn bijkans geen salamanders meer in de natuur. Ik denk dat dat mijn schuld is.

ELVIS LEEFT!

Had ik maar een computer gehad en had ik maar *El-Fish* mogen spelen. Een wonderbaar mooi spel waarmee de speler geen puntje winnen kan, maar als het ware de schepping even over kan doen.
Het waarste woord staat in de inleiding van het boek dat bij het spel hoort. Het spel komt er op neer dat de speler geheel naar eigen smaak en fantasie een aquarium kan inrichten.



MS-DOS

Het beeldscherm is het aquarium en de vissen zwemmen sensationeel echt rond. Niet alleen van links naar rechts, maar ze maken een sierlijke zwenk en komen op u af, of gaan er vandoor.
Wat is het voordeel van deze wijze van aquariumhouden: "Het mooiste van alles is misschien wel dat u met *El-Fish* niets verspilt of vernielt, geen nare luchtjes krijgt, geen onderhoud en poetsbeurten aan het aquarium hoeft te plegen en geen dode vissen meer zult zien ronddrijven."

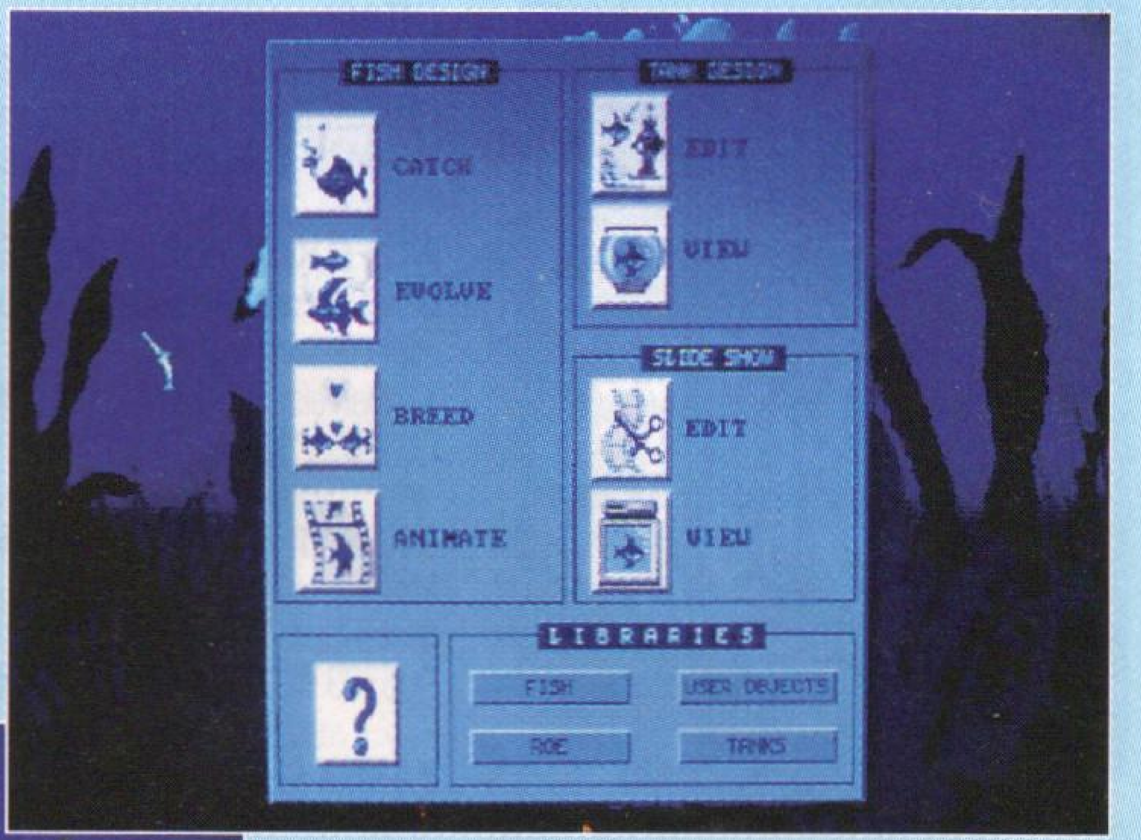
De nare kanten van de natuurstudie. Een computeranimatie heeft er geen last van. De imaginaire vissen kunnen niet dood gaan en stinken, en *El-Fish* biedt de speler alle mogelijkheden om te rotzooien met vis. We mogen ze kruisen en bijkleuren als ze ons niet bevallen, we mogen ze in de meest sprookjesachtige omgeving onderkomen bieden en we mogen ze pesten. Het spel heeft elementen van professionele ontwerpersprogramma's overgenomen en alleen al daar wat mee klooien - met kleuren en structuren en kleur- en lichtintensiteit - is een sensatie.

DE ACHTSTE DAG

Wat onmiddellijk opvalt is het gigantische rekenmodel dat de spelbouwers erin hebben gestopt. Even denkt de beginnende speler dat zijn computer opeens een slome is geworden, maar de mutaties vragen enorm veel rekentijd. Twee vissen laten paaien en een wonderschoon jonkie te laten krijgen kostte mijn machine een kwartier, waarna hij op tilt sloeg (ik heb dagen achtereen zitten resetten voor ik een beetje spel gezien had).

Maar als we met onze vissen een aquarium gaan vullen waarin die beesten sierlijk moeten rondzwemmen en allemaal in een wat andere beweging, heeft de computer uren nodig. De handleiding adviseert fijntjes om hem dit werk 's nachts te laten doen, als de hoofdrolspeler even kan slapen. Zo ging dat eertijds met de schepping ook denk ik. De schepper lag lekker te pitten. We hebben er nu nog last van.

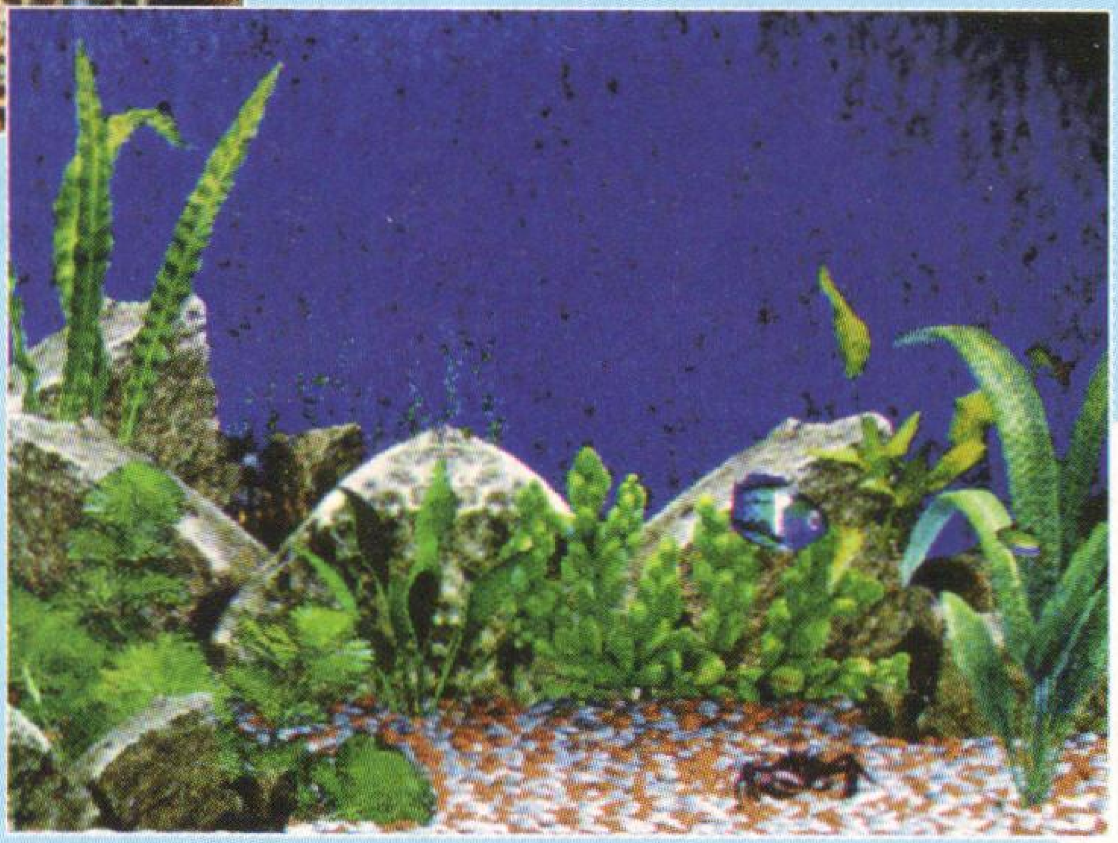
Een computerspel moet zichzelf op het scherm kunnen uitleggen. Ik erger me bij voorbaat als in de doos behalve een schijfje ook een boekje zit. Dat is een slecht teken.



MS-DOS

Maar zonder de *El-Fish* usermanual, een duidelijk geschreven handleiding, zou ik in dit uitzonderlijke geval verloren zijn geweest. Niet in de laatste plaats omdat het spel mijn computer voortdurend voor het blok zet, maar ook als ik een beter geoliede en nog snellere machine had gehad, zou het me zonder handleiding vele slapeloze nachten hebben gekost om het spel onder de knie te krijgen.

Of ik *El-Fish* nou zo helemaal prachtig vind weet ik eigenlijk niet eens. Het verwondert me alleen bijzonder dat ze tegenwoordig al zoiets kunnen maken.



MS-DOS

Het belooft wat.

Wouter Klootwijk

PRODUKTINFO

Fabrikant: Animatek/Maxis
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: VGA/SVGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Covox
Min. config.: 386, 4Mb, harddisk (10Mb vrij), muis, (mathematische co-pressor zeer aanbevolen)

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Ludmilla, geef uw droomspel op en binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Met name het aanbod voor Atari ST, C64 en MacIntosh is wisselend.
Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!). Geen getreuzel, bel :

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

WANNEER GERECENSEERD?

Indien een spel in Hoog Spel gerecenseerd is, wordt dit tussen haakjes achter de titel aangegeven. Voorbeeld:

CRUISE FOR A CORPSE (HS6)

betekent dat een recensie van dit spel in Hoog Spel 6 te vinden is.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. **Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel!**
LET OP!! Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de zeer hoge, internationale bankkosten (hoezo Maastricht?) een andere betalingswijze niet mogelijk.

Vanwege de gigantische hoeveelheid spelbesprekingen in ieder nummer van Hoog Spel ontbreekt ons de ruimte de inhoud van ieder nummer weer te geven. Zoekt u de bespreking van een specifiek spel, bel dan even met Ludmilla! Zij weet precies wat waar staat. Voor de vastlopers is het misschien handig te weten dat de Queeste gestart is in Hoog Spel 3 en de Kerker in Hoog Spel 5.

MS-DOS

LET OP: Altijd minimaal 640K RAM en DOS 5.0 benodigd. Alle spellen worden op High Density 1,44 Mb 3.5" diskettes geleverd, 5.25" versies zijn niet langer leverbaar. Onder Systeemeis wordt de minimale configuratie verstaan, indien niet anders vermeld, is de minimale systeemeis VGA en harddisk.

10 INTELLIGENT GAMES (HS18)
Zie pag. 53
DOS420 ƒ 99,00/BEF. 1899

A TRAIN (HS11)
Planologische spoorweg simulatie
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/EGA/VGA
DOS204 ƒ 129,50/BEF. 2450

A TRAIN CONSTRUCTION SET
Bouw uw eigen wereld. Datadisk voor *A Train*
DOS367 ƒ 49,50/BEF. 950

A TRAIN DELUXE (HS11)
A Train plus de *Construction Set*
DOS368 ƒ 169,50/BEF. 3199

ACES OF THE PACIFIC (HS11)
Dynamix vluchtsimulator
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS206 ƒ 139,50/BEF. 2630

ACES OF THE PACIFIC: WW2 1946 (HS16)
Datadisk
Systeemeis: zie *Aces*
DOS342 ƒ 79,50/BEF. 1499

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT (HS5)
Geheel vernieuwde versie, Soundblaster ondersteuning (spraak).
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS066 ƒ 129,50/BEF. 2450

B17 FLYING FORTRESS (HS12)
MicroProse vluchtsim
Systeemeis: 286 16Mhz, hard disk (6 Mb)
DOS229 (HD) ƒ 139,50/BEF. 2630

BATTLE CHESS 4000 (HS16)
Nieuwe schaakgigant
Systeemeis: 386 16Mhz, 1 Mb RAM
DOS347 VGA ƒ 109,00/BEF. 2069
DOS348 SVGA ƒ 109,00/BEF. 2069

BETRAYAL AT KRONDOR (HS17)
RPG van Dynamix/Sierra.
Systeemeis: 386SX 25 Mhz, muis
DOS370 ƒ 129,50/BEF. 2450

BUZZ ALDRIN IN SPACE (HS18)
Zie pag. 7
DOS402 ƒ 149,50/BEF. 2825

CHAMPIONSHIP MANAGER (HS18)
Zie pag. 46
DOS404 ƒ 89,50/BEF. 1699

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL (HS15)
Helikopter simulatie van de makers van *Jetfighter II*
Systeemeis: 386 25Mhz, 4 Mb RAM
DOS303 ƒ 119,00/BEF. 2250

COMANCHE MISSION DISK (HS18)
Datadisk voor *Comanche Maximum Overkill*
DOS371 ƒ 59,50/BEF. 1125

COMPLETE CHESS SYSTEM (HS18)
Zie pag. 39
DOS405 ƒ 99,00/BEF. 1899

CREEPERS (HS16)
Lemmings-kloon. Puzzelspel.
Systeemeis: 386 20Mhz
DOS349 ƒ 119,00/BEF. 2250

DAGGER OF AMON RA (HS11)
Sierra's Laura Bow II detective adventure
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA, muis
DOS209 ƒ 129,50/BEF. 2450

DOGFIGHT (HS17)
MicroProse. Vliegen met diverse toestellen in diverse oorlogen.
Systeemeis: 386 16Mhz (beter is 486), 1 Mb RAM.
DOS372 ƒ 129,50/BEF. 2450

EL FISH (HS18)
Aquarium simulatie van Animatek en Maxis
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM
DOS388 ƒ 99,00/BEF. 1899

EMPIRE DELUXE (HS17)
Verplicht voor wargamers! New World Computing
Systeemeis: 386 16 Mhz, EGA/VGA/SVGA, 2 Mb RAM.
DOS374 ƒ 119,00/BEF. 2250

EYE OF THE BEHOLDER 3 (HS18)
Zie pag. xxxx
DOS406 ƒ 119,00/BEF. 2250

F15 III (HS15)
MicroProse vluchtsim.
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS325 ƒ 129,50/BEF. 2450

F19 STEALTHFIGHTER
Een van de betere vluchtsim's van MicroProse
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS407 ƒ 59,50/BEF. 1125

FALCON 3.0 (HS8)
Unieke vluchtsimulator
Systeemeis: 286 10Mhz, 1 Mb RAM, harddisk (11 Mb), doch 386/20Mhz of hoger is te prefereren. Mathematische coprocessor aanbevolen.
DOS132 ƒ 139,50/BEF. 2650

FALCON 3.0 MISSION DISK (HS14)
Operation Flying Tiger. Bevat update naar *Falcon 3.01 !!*
Systeemeis: zie Falcon 3.0
DOS279 ƒ 79,50/BEF. 1499

FLASHBACK (HS18)
Zie pag. xxxx
DOS407 ƒ 99,00/BEF. 1899

DATADISKS VOOR FS4

AIRCRAFT COLLECTION (HS17)
Diverse nieuwe toestellen
DOS337 ƒ 79,50/BEF. 1499

AIRCRAFT & ADVENTURE FACTORY (HS14)
Systeemeis: 386 20Mhz, 2 Mb RAM, Windows 3.0a
DOS287 ƒ 99,00/BEF 1899

AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
Voor gebruik van diverse datadisks onontbeerlijk.
DOS241 ƒ 89,50/BEF. 1699

AIRPORT & FACILITIES DIRECTORY
Mallard
DOS288 ƒ 49,50/BEF. 950

EUROPA
LET OP! Disk is niet via DOS te lezen!
DOS237 ƒ 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 685 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS338 ƒ 59,50/BEF. 1125

FLIGHT 701 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS339 ƒ 59,50/BEF. 1125

FS-PRO (HS14)
DOS289 ƒ 59,50/BEF. 1125

GRAND CANYON (HS13)
DOS252 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 119,00/BEF. 2250

HAWAII (HS11)
DOS247 ƒ 59,50/BEF. 1125

JAPAN (HS17)
Mallard
DOS340 ƒ 59,50/BEF. 1125

NEDERLAND (HS11)
DOS218 ƒ 99,00/BEF. 1899

NEW FACILITIES LOCATOR
SubLogic
DOS289 ƒ 49,50/BEF. 950

NORTHERN UK (HS13)
A&S Designer en *Europa* vereist!
DOS256 ƒ 99,00/BEF. 1899

PILOT POWER TOOLS (HS17)
Inclusief *Flightplanner* .
DOS375 ƒ 99,00/BEF. 1899

RESCUE 911 (HS16)
Datadisk voor *Aircraft & Adventure Factory*
DOS341 ƒ 59,50/BEF. 1125

SCENERY ENHANCEMENT EDITOR (HS13)
DOS257 ƒ 69,50/BEF. 1325

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK (HS9)
Voegt muziek, spraak (met Thunderboard/Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1899

TAHITI
DOS248 ƒ 59,50/BEF. 1125

FREDDY PHARKAS (HS18)
Sierra's nieuwste adventure over de snelste apotheker in het Wilde Westen.
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS399 ƒ 129,50/BEF. 2450

GREAT NAVAL BATTLES (HS14)
Zeeslag
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS307 ƒ 119,00/BEF. 2250

GREAT NAVAL BATTLES - SUPER SHIPS (HS17)
Datadisk
DOS343 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - AMERICA I/T ATLANTICS
Datadisk
DOS376 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES - SCENARIO BUILDER
Datadisk
DOS377 ƒ 59,50/BEF. 1125

GREAT NAVAL BATTLES DATA SET
Alle drie de datadisks voor *GNBNA*
DOS378 ƒ 149,50/BEF. 2825

HARRIER JUMP JET (HS15)
MicroProse
Systeemeis: 386 16Mhz, 1 Mb RAM
DOS326 ƒ 129,50/BEF. 2450

HISTORYLINE '14-'18 (HS18)
Zie pag. 63
DOS408 ƒ 119,00/BEF. 2250

INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE
Indy 3, het adventure
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS298 ƒ 49,50/BEF. 950

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS (HS11)
Het adventure. Lucasfilm
Systeemeis: 286 10Mhz, VGA/MCGA
DOS218 ƒ 129,50/BEF. 2450

JETFIGHTER II MISSION DISK (HS14)
Inclusief hintboek
DOS280 ƒ 69,50/BEF. 1325

JETFIGHTER DELUXE (HS5 & HS14)
Jetfighter 2 plus missie disk plus hintboek
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS281 ƒ 149,50/BEF. 2825

KINGS QUEST 6 (HS13)
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS242 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEATHER GODDESSES 2 (HS12)
Erotisch & ondeugend adventure van Infocom. In prijs verlaagd!
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS285 ƒ 99,00/BEF. 1899

NIEUW!

HOOG SPEL GAMES DISK

Zoals u misschien al op pagina. 54 hebt gelezen introduceren we in dit nummer in samenwerking met Broco Software te Soest de Hoog Spel Games Disk. Op deze disk treft u shareware spellen aan die in één bepaald nummer van Hoog Spel besproken zijn, de disks dragen het nummer van de Hoog Spel waarin de bespreking staat. Elke disk kost ƒ 12,50/BEF. 250; hierbij komt nog eens **per bestelling** een bijdrage in de verzendkosten van ƒ 2,50/BEF. 50.

LET OP! Wanneer u de bestelling voor een Game Disk voegt bij een bestelling van andere software dan gelden de *Het Betere Spel* leveringsvoorwaarden.
Indien u uitsluitend een of meerdere Games Disks wilt bestellen, dient U het totaalbedrag op een onzer rekeningen te storten, onder duidelijke vermelding van naam, adres, woonplaats en welke disk(s) u bestelt. In dat geval berekent u het totaalbedrag als volgt:

aantal disks **x ƒ 12,50 / BEF. 250**
+ ƒ 2,75 / BEF. 60

Voorbeeld:

1 disk	= ƒ 15,25 / BEF. 310
3 disks	= ƒ 40,25 / BEF. 810
10 disks	= ƒ 127,75 / BEF. 2560

HOOG SPEL 18
Zie ook pag. 54. Bevat *Overkill* en *Monsterbash*.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
Bestelnummer: HSGD018

LEISURE SUIT LARRY 5 (HS7)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS090 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS 2 (HS17)
Superspel!
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS335 ƒ 119,00/BEF. 2250

GOLFEN OP UW PC

LINKS (HS3)
Dé perfecte golfsimulatie
Systeemeis: 286 16Mhz
DOS004 ƒ 129,50/BEG. 2450

LINKS 386 PRO (HS12)
Hi-tech versie, beter kan niet!
Systeemeis: 386 25Mhz, 2 Mb RAM, SVGA, muis
DOS265 ƒ 139,50/BEF. 2630

DATADISKS VOOR LINKS
Ook te gebruiken bij *Golf voor Windows* van MicroSoft en *Links 386 Pro* , in het laatste geval echter - indien niet anders vermeld - geen echte SVGA kwaliteit

LINKS - BANFF COURSE
Met *Links 386* bestanden
DOS336 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BARTON CREEK (HS10)
DOS266 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BAY HILL (HS6)
DOS105 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - BOUNTIFUL COURSE (HS4)
DOS106 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - FIRESTONE (HS5)
DOS107 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - HYATT DORADO BEACH (HS8)
DOS267 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - MAUNA KEA (HS15)
Met *Links 386* bestanden
DOS316 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - PINEHURST 2 (HS7)
Nu ook met *Links 386* bestanden
DOS108 ƒ 59,50/BEF. 1125

LINKS - TROON NORTH (HS10)
DOS268 ƒ 59,50/BEF. 1125

LOST SECRET OF THE RAINFOREST (HS17)
Sierra's *EcoQuest 2* . Windows versie bijgeleverd.
Systeemeis: 286 16 Mhz EGA/VGA
DOS373 ƒ 99,00/BEF. 1899

M1 TANK PLATOON (HS18)
Tanksim van MicroProse, zie pag. 64
Systeemeis: 286 10Mhz, Herc/CGA/EGA/VGA
DOS412 ƒ 59,50/BEF. 1125

MANIAC MANSION
Gouwe ouwe adventure, Lucasfilm
Systeemeis: 286 10Mhz EGA/VGA
DOS411 ƒ 49,50/BEF. 950

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (HS17)
Zeer realistisch basketbal met video en spraak van Jordan himself.
Systeemeis: 386 25Mhz, VGA/SVGA, 1 Mb RAM.
DOS379 ƒ 119,00/BEF. 2250

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (HS8)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS183 ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS318 ƒ 99,00/BEF. 1899

POLICE QUEST 3 (HS7)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS117 ƒ 129,50/BEF. 2450

PRINCE OF PERSIA
Eindelijk weer leverbaar.
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS330 ƒ 49,50/BEF. 950

PRINCE OF PERSIA 2
Fraaie opvolger van een klassieker
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS413 ƒ 119,00/BEF. 2250

PROTOSTAR (HS18)
Zie pag. 16
DOS414 ƒ 119,00/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 1 (HS15)
Geheel vernieuwde versie, VGA en SCI (geen tekst meer intikken)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS317 ƒ 99,00/BEF. 1899

QUEST FOR GLORY 3 (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS243 ƒ 129,50/BEF. 2450

RINGWORLD (HS16)
SF adventure.
Systeemeis: 386 16Mhz, VGA **doch geen MCGA!** , muis
DOS394 ƒ 119,00/BEF. 2250

SHADOW OF THE COMET (HS18)
Zie pag. 19
DOS415 ƒ 129,50/BEF. 2450

SHADOW PRESIDENT (HS16)
Clinton simulatie, verbeter de wereld.
Systeemeis: 286 10Mhz
DOS358 ƒ 139,50/BEF. 2630

SHANGHAI 2 (HS18)
Zie pag. 64
DOS416 ƒ 49,50/BEF. 950

SIM LIFE (HS14/15)
Genetisch manipuleren!
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM doch liefst 386 40Mhz.
DOS313 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE LEGENDS
Unieke compilatie: Wing Commander, Elite Plus & Megatraveller 1
Systeemeis: 286 10Mhz VGA
DOS417 ƒ 99,00/BEF. 1899

SPACE QUEST SAGA PACK
Space Quest 1 tot en met 4! SQ1 uiteraard tekstversie.
Systeemeis: 286 16 Mhz
DOS402 ƒ 149,50/BEF. 2825

SPACE QUEST 5 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, muis
DOS359 ƒ 129,50/BEF. 2450

SPACEWARD HO! (HS17)
Humoristisch ruimte-strategie spel
Systeemeis: 386 16 Mhz, EGA/VGA, 1 Mb RAM, muis
DOS380 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPELLCASTING 301 - THE SPRING BREAK (HS13)
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA/SVGA
DOS226 ƒ 99,00/BEF. 1899

STRIKE COMMANDER (HS18)
Zie pag. 34
Systeemeis: 386 33 Mhz, 4 Mb RAM, harddisk (35 Mb vrij!)
DOS360 ƒ 149,50/BEF. 2825

STRIKE COMMANDER SPEECH PACK (HS18)
DOS396 ƒ 59,50/BEF. 1125

STRIKE COMMANDER COMPLEET
SC plus het Speech Pack
DOS397 ƒ 199,00/BEF. 3750

TASK FORCE 1942 (HS15)
Strategisch, MicroProse
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM
DOS366 ƒ 139,50/BEf. 2630

TROLLS (HS15)
Sublieme Mario kloon
Systeemeis: 286 10Mhz, EGA/VGA
DOS333 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA 7 (HS10)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, hard disk (20 Mb)
DOS164 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7: SERPENT ISLE (HS17)
Ultima 7: Deel 2 .
Systeemeis: 386 25 Mhz, 2 Mb RAM, harddisk 40 Mb vrij!
DOS385 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA 7: FORGE OF VIRTUE (HS13)
Datadisk voor Ultima 7
DOS277 ƒ 59,50/BEF. 1125

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS (HS10)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, muis
DOS183 ƒ 129,50/BEF. 2450

ULTIMA UNDERWORLD 2 (HS16)
Systeemeis: 386 16Mhz, 2 Mb RAM, muis
DOS353 ƒ 129,50/BEF. 2450

UNLIMITED ADVENTURES (HS18)
Eindelijk een adventure creator! Zie pag. 37
DOS418 ƒ 99,00/BEF. 1899

VEIL OF DARKNESS (HS17)
Uitstekend 3D horror-adventure met veel bloed en gedigitaliseerd gekreun
Systeemeis: 286 10Mhz, harddisk 8,5 Mb.
DOS386 ƒ 99,00/BEF. 1899

V FOR VICTORY - RUSSIAN FRONT (HS16)
Systeemeis: 286 16Mhz, 2 Mb RAM, VGA/SVGA
DOS364 ƒ 109,00/BEF. 2069

V FOR VICTORY - MARKET GARDEN (HS18)
Zie pag. 27
DOS403 ƒ 139,50/BEF. 2630

WAYNE GRETZKY III
IJshockey met Wayne!
DOS419 ƒ 119,00/BEF. 2250

WOLFENSTEIN 3D
Alom bekende, unieke shoot'em up! **LET OP! Inclusief hintboek t.w.v. ƒ 35,00/BEF. 675**
Systeemeis: 386 16Mhz
DOS401 ƒ 99,00/BEF. 1899

XENOBOTS (HS17)
NovaLogic. Partijtje knokken met robots. In Amerika als *Ultrabots* uitgebracht.
Systeemeis: 386 16 Mhz, 1 Mb RAM
DOS387 ƒ 119,00/BEF. 2250

X WING STAR WARS (HS17)
De ultieme *Star Wars* spaceflightsim.
Systeemeis: 386SX 25Mhz
DOS365 ƒ 129,50/BEF. 2450

WINDOWS

CROSSWORDS (HS16)
Kruiswoorden in het Engels
WIN002 ƒ 79,50/BEF. 1499

GOLF FOR WINDOWS (HS13)
Links onder *Windows* , MicroSoft. Zie voor datadisks bij *Links* bij de DOS-spellen.
WIN003 ƒ 149,50/BEF. 2825

LARRY LAFFER UTILITIES (HS8)
Wouter Klootwijk ging over z'n nek. Maar voor deze prijs...
WIN010 ƒ 79,50/BEF. 1499

SCREEN ANTICS - JOHNNY CASTAWAY (HS15)
Screensavers, totale onzin volgens Wouter Klootwijk. Deelt u die mening?
LET OP! Werkt alleen in 386 enhanced mode!
WIN009 ƒ 69,50/BEF. 1325

SCREEN SAVER ORIGIN (HS17)
Gebruikt ondermeer *Wing Commander 2* beelden indien dit spel op de hard disk geïnstalleerd is.
WIN008 ƒ 79,50/BEF. 1499

SIM ANT (HS8)
Bestuur een mierenhoop.
WIN005 ƒ 109,00/BEF. 2069

SIM CITY (HS13)
Burgemeestertje spelen.
WIN006 ƒ 129,50/BEF. 2450

SIM EARTH (HS4)
Ecologische studie.
WIN007 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACEWARD HO! (HS17)
Zie bij DOS-spellen.
WIN013 ƒ 119,00/BEF. 2250

MS-DOS CD-ROM

7TH GUEST (HS18)
Zie pag. 28
ICD020 ƒ 199,00/BEF. 3750

ANIMALS
MPC rondlopen in een dierentuin.
ICD012 ƒ 149,50/BEF. 2825

ECO QUEST
Sierra's bijdrage aan het milieu, eenvoudig & educatief adventure
ICD024 ƒ 129,50/BEF. 2450

EYE OF THE BEHOLDER 3 (HS18)
Zie pag.
ICD021 ƒ 109,00/BEF. 2069

INCA (HS14)
Fraaie arcade actie vliegen met puzzels
ICD004 ƒ 149,50/BEF. 2825

PC SIG GAMES
Talloze shareware games
ICD022 ƒ 49,50/BEF. 950

PRINCE OF PERSIA/'NAM
Geen MPC maar wel een aardige collectie
ICD015 ƒ 89,50/BEF. 1699

SHAREWARE OVERLOAD
Tjokvol shareware
ICD023 ƒ 49,50/BEF. 950

SHERLOCK HOLMES II (HS15)
Multimedia extravaganza.
ICD001 ƒ 149,50/BEF. 2825

SHERLOCK HOLMES III
Nog meer en beter!
ICD016 ƒ 149,50/BEF. 2825

SPACE QUEST 4 (HS16)
ICD010 ƒ 129,50/BEF. 2450

WILLY BEAMISH (HS16)
ICD011 ƒ 129,50/BEF. 2450

MACINTOSH

ANOTHER WORLD (HS16)
Arcade puzzelactie
Systeemeis: 2 Mb RAM, Systeem 6 of hoger, harddisk
MAC001 ƒ 119,00/BEF. 2250

A TRAIN (HS11 DOS)
Planologische spoorwegsim.
Systeemeis: Mac Plus, Portable, Powerbook, SE, SE/30, Classic, LCII, Quadra, 1Mb RAM voor zw/w, 1,5 Mb onder systeem 7. 2 Mb RAM voor kleur, 2,5 Mb onder systeem 7. Harddisk, Systeem 6.05 of later, systeem 7 compatibel.
MAC028 ƒ 109,00/BEF. 2069

CASTLE OF DR. BRAIN (HS8 DOS)
Sierra denk/puzzelspel voor de jeugd
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC002 ƒ 129,50/BEF. 2450

CIVILIZATION (HS16)
Systeemeis: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w
MAC016 ƒ 139,50/BEF. 2630

HEART OF CHINA
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC007 ƒ 99,00/BEF. 1899

HELLCATS OVER THE PACIFIC (HS12)
Vluchtsim.
Systeemeis: LC, II, SE/30, Classic II, Quadra, 2 Mb RAM. Niet geschikt voor MAC II Plus, SE en Classic.
MAC027 ƒ 169,00/BEF. 3199

INDIANA JONES 4
The Fate of Atlantis
Systeemeis: Mac II serie, LC & Quadra. 2Mb RAM, HD diskdrive, Kleurenmonitor, Systeem 6.07 of 7.0.
MAC030 ƒ 129,50/BEF. 2450

KINGS QUEST 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC008 ƒ 129,50/BEF. 2450

KINGS QUEST 6
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC031 ƒ 129,50/BEF. 2450

LEISURE SUIT LARRY 1
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC009 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEISURE SUIT LARRY 5
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC010 ƒ 119,00/BEF. 2250

LEMMINGS
Systeemeis:
Kleur : SE/30, LC (II), Performa, Mac II, Quadra; 2 Mb RAM, Systeem 6.0.5, 32bit Quickdraw, hard disk
Zw/w : Plus, SE, SE/30, Classic (II), Portable, Powerbook, LC (II), IIx, IIcx, IIsi, IIci, IIfx, 2 Mb RAM, Systeem 4.1 of hoger, hard disk vereist. Systeem 7: 4 Mb RAM voor zw/w, 2,5 Mb RAM voor kleur
MAC011 ƒ 119,00/BEF. 2250

PRINCE OF PERSIA
Subliem platformspel.
Systeemeis: 2 Mb (zw/w of kleur) bij Systeem 6.0.2 of hoger, 4 Mb (zw/w en kleur) bij Systeem 7, hard disk
MAC012 ƒ 119,00/BEF. 2250

QUEST FOR GLORY 1 (HS15 DOS)
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC014 ƒ 129,50/BEF. 2450

RAILROAD TYCOON (HS1 DOS)
Wordt spoorwegmagnaat.
Systeemeis: 4 Mb RAM, Systeem 6.0.7 of hoger; hard disk (6 Mb), Superdrive. Kleur, greyscale en zw/w.
MAC015 ƒ 119,00/BEF. 2250

RED BARON
WO II vluchtsimulator: Dynamix
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC017 ƒ 119,00/BEF. 2250

RISE OF THE DRAGON
Detective adventure; Dynamix
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC018 ƒ 119,00/BEF. 2250

SECRET MONKEY ISLAND 2
Systeemeis: IIserie, LC & Quadra, Performa 400/600, HD drive, 2Mb RAM, Systeem 6.07, 7.0 en 7.1, kleuremonitor
MAC033 ƒ 129,50/BEF. 2450

SHERLOCK HOLMES (CD-ROM)
Detective adventure van ICOM Software
Systeemeis: LC of later, 68020 of later, Systeem 6.0.7 of hoger, 32bit QuickDraw, kleurenmonitor met minimaal 256 kleuren, 2 Mb RAM; CD-ROM speler
MAC025 ƒ 189,50/BEF. 3559

SIM CITY DELUXE
Sim City plus datadisks (terrain editor + architecture 1)
Systeemeis: SE30, LC & II familie, Systeem 6.02 en hoger, 1Mb RAM, Systeem 7.0 2Mb RAM, Alleen kleuren
MAC034 ƒ 119,00/BEF. 2250

SIM LIFE (HS14)
Sublieme leven-simulatie, ontwikkel uw eigen levende wezens.
Systeemeis: SE of later. 2 Mb bij Systeem 7 voor zw/w, 2,5 Mb bij Systeem 7 voort kluer, harddisk.
MAC019 ƒ 119,00/BEF. 2250

SPACE QUEST 4
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb RAM, Systeem 6.07 of hoger, hard disk, 256 kleuren.
Ondersteunt Roland MT-32 en CM-32L
MAC020 ƒ 129,50/BEF. 2450

TRISTAN PINBALL (HS15)
Flipperen.
Systeemeis: 2 Mb (doch bij voorkeur 4 Mb), Systeem 6.0.7 of hoger (ook 7), 256 kleuren, 256 grey scale Co-processor.
MAC022 ƒ 129,50/BEF. 2450

V FOR VICTORY - RUSSIAN FRONT (HS16)
Strategie/wargame
Systeemeis: Mac Plus of later, 2 Mb voor zw/w en 256 kleuren bij Systeem 6.0.5; 4 Mb bij Systeem 7; voor kleurenversie is 32bit QuickDraw benodigd
MAC023 ƒ 109,00/BEF. 2069

V FOR VICTORY - MARKET GARDEN (HS18)
Zie pag. 27
Systeemeis: Mac Plus of later, 2 Mb voor zw/w en 256 kleuren bij Systeem 6.0.5; 4 Mb bij Systeem 7; voor kleurenversie is 32bit QuickDraw benodigd
MAC035 ƒ 139,50/BEF. 2630

WILLY BEAMISH
Dynamix adventure voor beginners.
Systeemeis: Superdrive, 2 Mb bij Systeem 6.x, 4 Mb met Systeem 7.0, hard disk, kleurenmonitor, 256 kleuren
MAC024 ƒ 119,00/BEF. 2250

AMIGA

Tot onze spijt wordt de verkrijgbaarheid van Amiga software steeds minder. Niet alleen hebben zowat alle importeurs in Nederland besloten geen Amiga spellen meer te verkopen, ook de problemen met de A1200 hebben veel softwarehuizen ertoe doen besluiten niet langer Amiga spellen te ontwikkelen. Wilt u derhalve een specifiek Amiga spel hebben bel dan even - of beter nog: fax! - om te weten of het te koop is.

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HNT049 ƒ 39,95/BEF. 750

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS
HNT030 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HNT031 ƒ 29,95/BEF. 569

CASTLE OF DR. BRAIN
HNT050 ƒ 25,00/BEF. 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HNT032 ƒ 25,00/BEF. 475

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 475

COLONEL'S REQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF THE LONGBOW
HNT061 ƒ 25,00/BEF. 475

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
HNT105 ƒ 39,95/BEF. 750

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT033 ƒ 25,00/BEF. 475

DAGGER OF AMON RA
HNT099 ƒ 25,00/BEF. 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HNT051 ƒ 29,95/BEF. 569

DARKSEED
HNT098 ƒ 19,95/BEF. 375

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HNT034 ƒ 25,00/BEF. 475

DRAGONS OF FLAME
HNT035 ƒ 14,95/BEF. 280

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 569

EYE OF THE BEHOLDER 2
HNT036 ƒ 35,00/BEF. 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HNT037 ƒ 29,95/BEF. 569

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 475

HEART OF CHINA
HNT038 ƒ 25,00/BEF. 475

HEROES OF THE LANCE
HNT052 ƒ 14,95/BEF. 280

HILLSFAR
HNT053 ƒ 14,95/BEF. 280

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HNT054 ƒ 35,00/BEF. 670

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 5
HNT039 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 6
HNT097 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 1
HNT096 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 5
HNT060 ƒ 25,00/BEF. 475

LOOM
HNT014 ƒ 17,95/BEF. 340

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 475

MIGHT & MAGIC 3
HNT042 ƒ 45,00/BEF. 850

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 3
HNT055 ƒ 25,00/BEF. 475

POOLS OF DARKNESS
HNT056 ƒ 35,00/BEF. 670

POOLS OF RADIANCE
HNT044 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR CLUES IV
Meer dan twintig oplossingen waaronder BAT, Elvira 1, Spellcasting 101, TimeQuest, Wonderland, Immortal, Megatraveller 1, Martian Memorandum, Savage Empire, Les Manley, Stealth Affair e.v.a.
HNT102 ƒ 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR CLUES V
Vele oplossingen waaronder Conan, Cruise for a Corpse, Elvira 2, Gateway Savage Frontier, Martian Memorandum, Megatraveller 2, Spellcasting 201, Star Trek, Vengeance of Excalibur , e.v.a.
HNT103 ƒ 55,00/BEF. 1050

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 3
HNT095 ƒ 25,00/BEF. 475

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT057 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 19,95/BEF. 375

MONKEY ISLAND 2
HNT045 ƒ 35,00/BEF. 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HNT046 ƒ 25,00/BEF. 475

SHADOW SORCERER
HNT047 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 4
HNT049 ƒ 25,00/BEF. 475

STRIKE COMMANDER PLAYTEST
Tips van de testers van dit spel
HNT107 ƒ 39,95/BEF. 750

ULTIMA THE AVATAR ADVENTURE
Ultima 4, 5 en 6
HNT104 ƒ 55,00/BEF. 1050

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HNT058 ƒ 35,00/BEF. 670

ULTIMA 7
HNT059 ƒ 35,00/BEF. 670

VEIL OF DARKNESS
HNT106 ƒ 35,00/BEF. 670

WILLY BEAMISH
HNT100 ƒ 25,00/BEF. 475

WING COMMANDER STRATEGY GUIDE
HNT094 ƒ 55,00/BEF. 1050

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de **nieuwe abonnee korting** dient de bestelbon tegelijk met de abonnements-aanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1899: kosten ƒ 6,00/BEF. 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1899: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland.

Verknip ons fraaie blad niet; kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034
T.a.v. Ludmilla
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053
Tel: 020-6756888

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 19.

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MS-DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: ....

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. ....Comp. ....Bestelnr. ....
2. ....Comp. ....Bestelnr. ....
3. ....Comp. ....Bestelnr. ....
4. ....Comp. ....Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.

☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag bestelling ƒ/BEF..............

Abonnee korting 10% ƒ/BEF..............
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/BEF..............

Subtotaal ƒ/BEF..............

Verzendkosten ƒ 6,00 / BEF. 250

Rembourskosten ƒ 12,00

Totaal bedrag ƒ/BEF. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020-6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV,
Bank ABN 54.75.53.854 , Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

HISTORYLINE 1914-1918

DE DUITSE FABRIKANT BLUE BYTE HEEFT MET HISTORYLINE 1914-1918 HET EERSTE DEEL VAN DE HISTORYLINE REEKS UITGEBRACHT. DEZE REEKS STRATEGISCHE OORLOGSSPELLEN, OF - IN VAKJARGON - WARGAMES, MOET GAAN CONCURREREN MET ONDER ANDERE V FOR VICTORY VAN THREE SIXTY.

MS-DOS



Blue Byte is inmiddels geen onbekende speler meer in dit marktsegment aangezien ze ongeveer een jaar geleden met het spel *Battle Isle* kwamen. (Zie hiervoor Hoog Spel 9, pagina 45.) *Battle Isle* speelde zich af in de nabije toekomst.
Intussen heeft de tijd niet stil gestaan, dus is het logisch dat het nieuwe spel van Blue Byte zich afspeelt ten tijde van de Eerste Wereldoorlog. Zowel uiterlijk als qua besturing vertoont *Historyline 1914-1918* de nodige overeenkomsten met *Battle Isle*.

Historyline 1914-1918 simuleert de Eerste Wereldoorlog, de oorlog die Nederland gelukkig gespaard is gebleven. De geschiedkundige kennis van de meeste Nederlanders over deze oorlog is dus ook praktisch nihil.

De aanvangsbeelden van *Historyline 1914-1918* zijn behalve grafisch heel verzorgd, ook uitermate informatief. In een korte serie beelden wordt de moordaanslag op de Oostenrijkse Keizer - de aanleiding tot de Eerste Wereldoorlog - getoond. Deze inleiding, gecombineerd met de scènes tussen de diverse scenario's door, zorgt ervoor dat er ook nog wat geleerd kan worden van een computerspel.

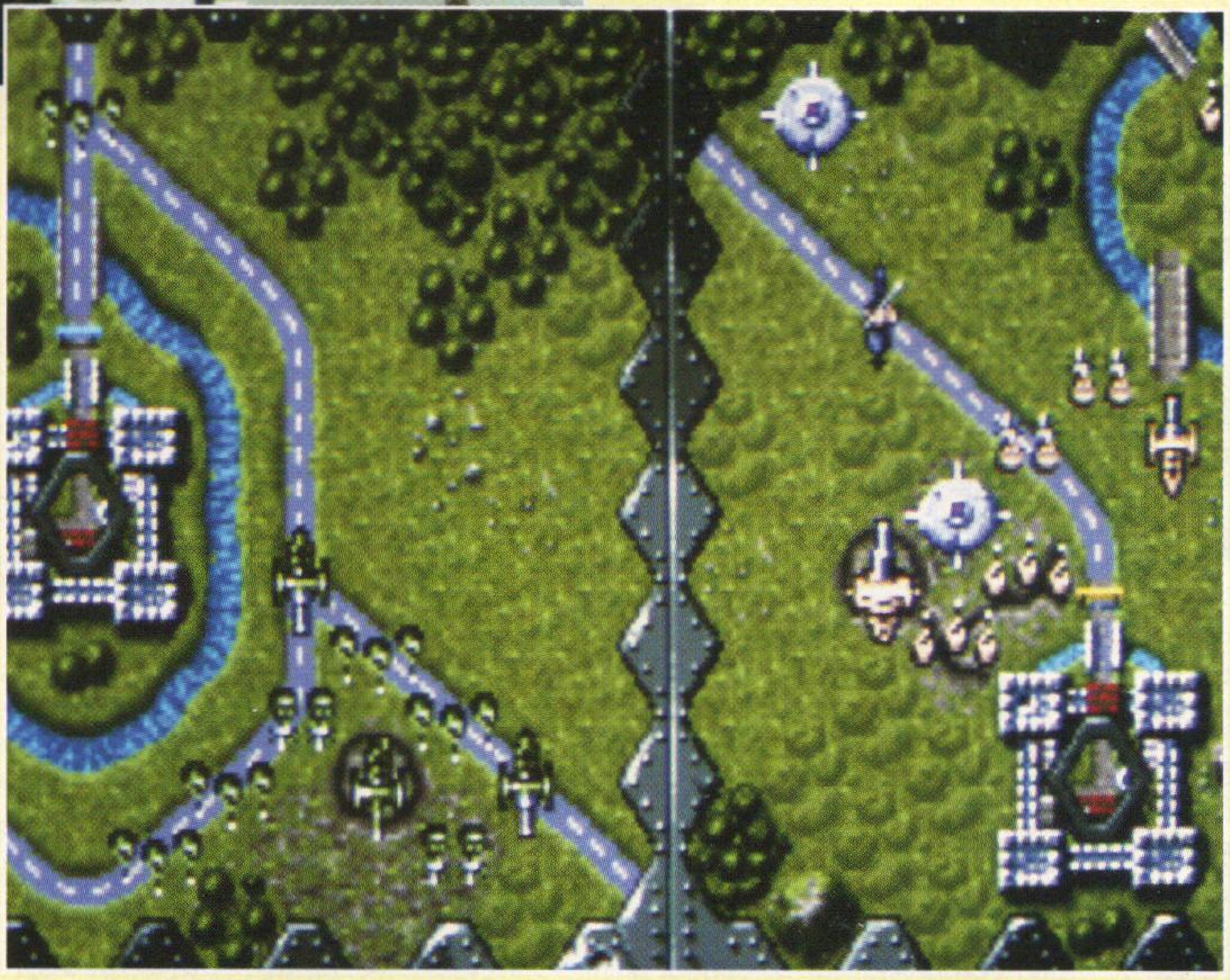
Historyline 1914-1918 kan door een of twee spelers gespeeld worden. In het eerste geval neemt de computer de rol van de tweede speler over.
Bij de start van het spel moet gekozen worden welke zijde kan beschikken over uw strategische inzicht. De geallieerden - Engeland, Frankrijk en hun bondgenoten - of de Centraal Europese Mogendheden, oftewel de As-Mogendheden, Duitsland, Oostenrijk en Hongarije.

De scenario's moeten in historische (chronologische) volgorde doorlopen worden. Een volgend scenario kan pas gespeeld worden na het voorgaande gewonnen te hebben. Elk nieuw scenario heeft een eigen wachtwoord om later verder te kunnen gaan. De scenario's bestrijken elk steeds twee maanden, zodat er per zijde totaal 24 verschillende scenario's zijn.

Elk scenario heeft een eigen speelveld, opgebouwd uit hexagonale hokjes. Via deze hokjes kunt u uw legereenheden verplaatsen en strategisch positioneren.
Omsingelingsmanoeuvres, fabrieksovervallen en hinderlagen zijn de middelen om uw tegenstander het leven zuur te maken. De legereenheden leren van elk gewonnen gevecht en profiteren in toekomstige gevechten van de opgedane ervaring.

Naast de gevechten bepalen logistieke problemen een groot deel van *Historyline 1914-1918*. Zwaar materieel moet namelijk afzonderlijk getransporteerd worden en er moet ook voor worden gezorgd dat beschadigde legereenheden gerepareerd worden. Het terrein en het weer spelen hierbij een belangrijke rol.

MS-DOS



PRODUKTINFO

Fabrikant: Blue Byte
Amiga: ƒ 139,50 / BEF 2699
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Video: VGA
Audio: AdLib, SoundBlaster
Min. Config.: 80286, 580Kb RAM, harddisk (6,4Mb)
Besturing: joystick, muis, toetsenbord.

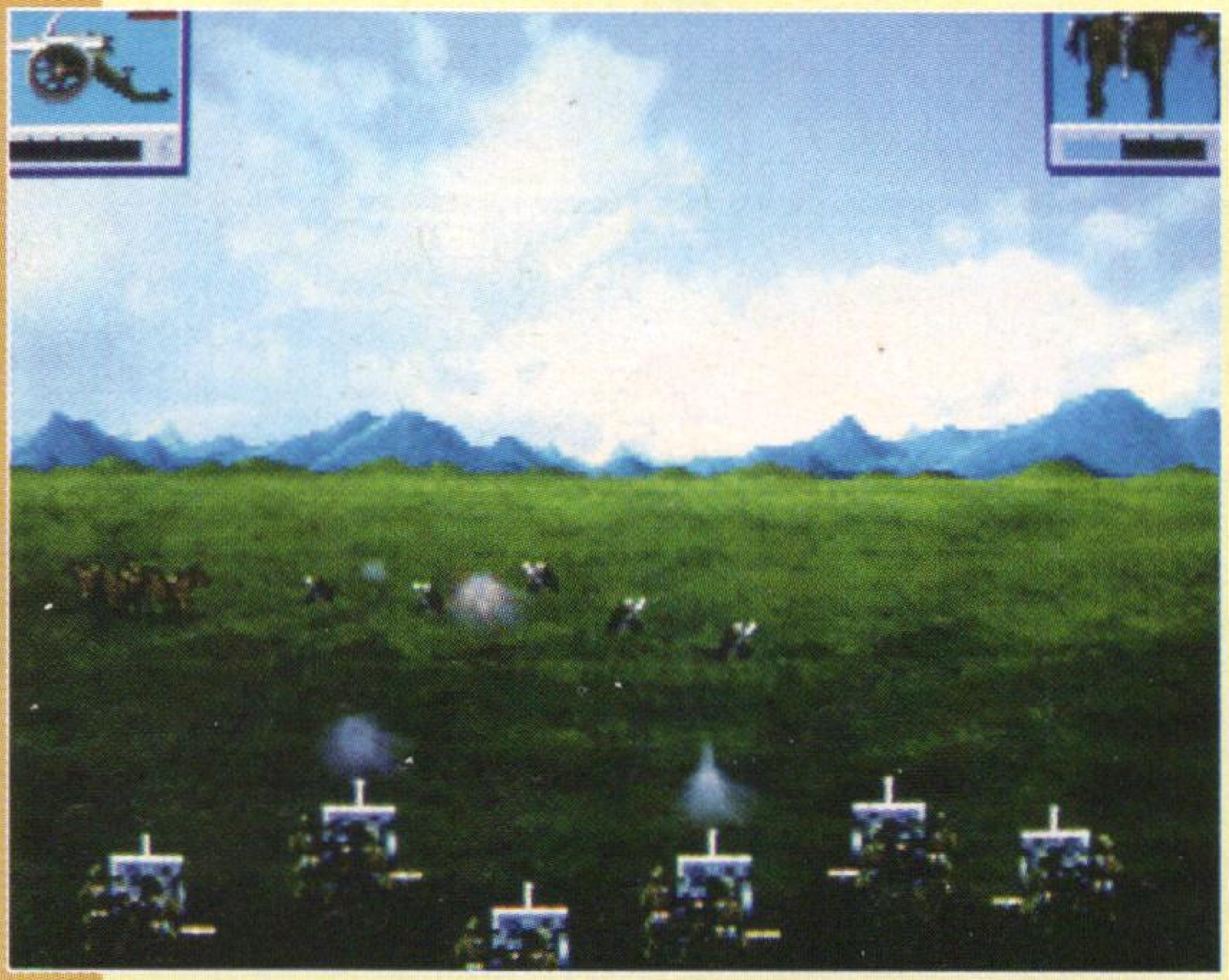
Mijn eerste indruk was een beetje negatief. Na een installatie van een kleine anderhalf uur(!) startte ik het spel om even snel te kijken. Toen wilde ik stoppen en drukte op de <ESCAPE>-toets. De toen volgende vraag "Quit Y/N?" beantwoordde ik met <Y> en er gebeurde niets. Na een aantal willekeurige andere toetsen geprobeerd te hebben, bleek de <Z> het juiste antwoord te zijn. Het originele spel is namelijk in het Duits geschreven waardoor *Historyline 1914-1918* wat slordigheden bevat. Een Duits toetsenbord heeft duidelijk een andere lay-out.
Verder is de tekst in de handleiding hier en daar wat inconsistent. De begeleidende tekst bij sommige schermplaatjes bevat andere trefwoorden dan die er op het plaatje getoond worden.

Doch, na verder spelen zijn de indrukken alleen maar positief. Wat is dit spel verslavend! De bekende gedachte: "Nog even een rondje... Hé alweer een uur later !?!" treedt bij *Historyline 1914-1918* veelvuldig op. (Zeer tot ongenoegen van mijn hoofdredacteur was deze tekst daarom ook bijna te laat ingeleverd.)

Het boeiende spel, samen met de fraaie plaatjes en de uitvoerige informatie, maakt *Historyline 1914-1918* dan ook tot een absolute aanrader!

Laurens van Wijk

MS-DOS



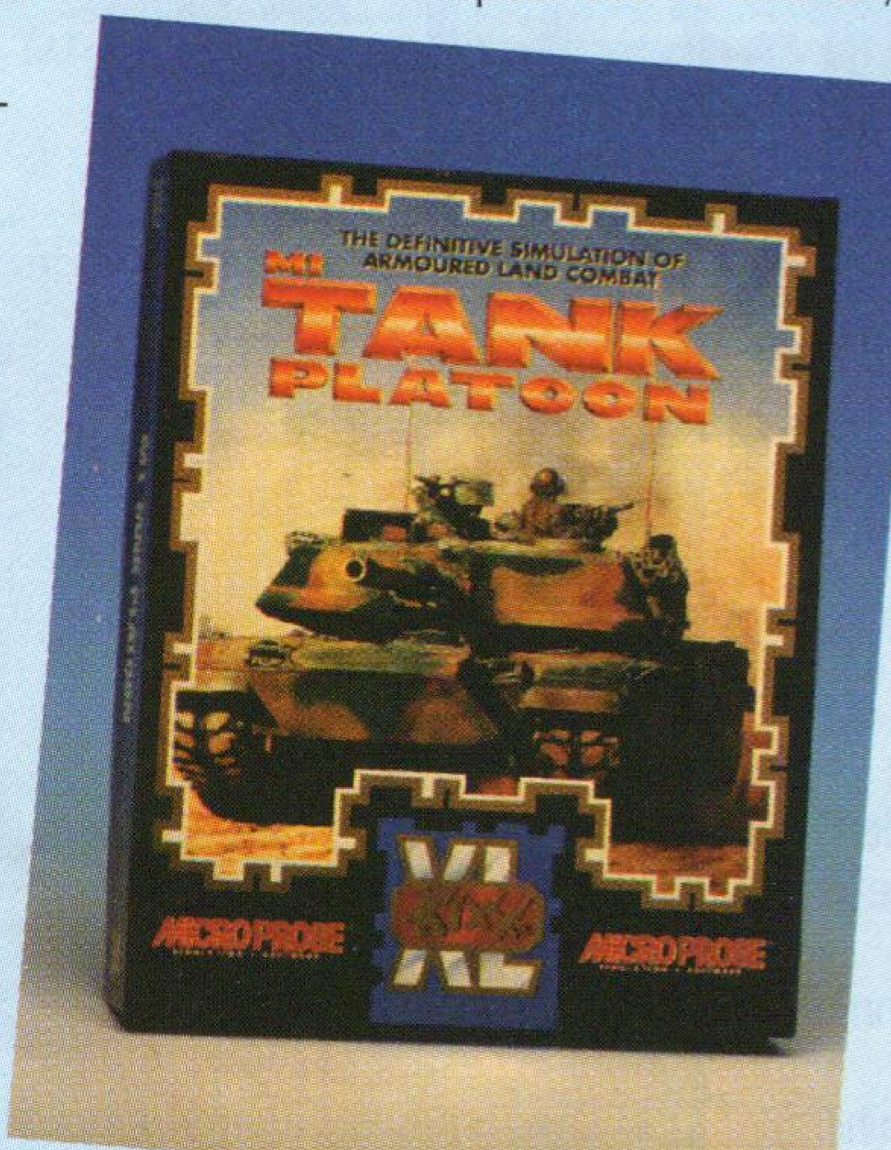
MS-DOS



WILDE U EEN JAARTJE GELEDEN ALLE SPELLEN OP DEZE PAGINA AANSCHAFFEN, DAN WAS U ENKELE HONDERDEN GULDENS KWIJT GEWEEST. ZO ZIET U MAAR WEER, WIE WACHT (EN SMACHT), VERDIENT (FORS)!

M1 TANK PLATOON

De M1A1 Abrams is een 63 ton - Amerikaanse tonnen, 57154 kilogram - wegende gevechtstank van het Amerikaanse leger. In *M1 Tank Platoon* van MicroProse kunt u de plaats innemen van elk van de bemanningsleden van een M1A1: u geeft opdrachten aan individuele bemanningsleden, de gehele bemanning van een tank of aan een peleton van tanks. In het tweede geval voert de bemanning alle handelingen uit die tot het door u gewenste resultaat leiden. In de derde optie geeft u opdrachten aan de bemanningen van vier tanks. Alles wat in de realiteit mogelijk is, of het nu het vastlopen van een rupsband of een communicatieprobleem met de het peleton ondersteunende jets is, alles kan en komt ook aan bod.



Diverse gezichtspunten zijn mogelijk: vanuit een willekeurige tank, vanaf een positie naast de laatst door u bestuurde tank tot zelfs het zogenaamde `filmregisseur-gezichtspunt' aan toe. Dit laatste gezichtspunt laat u het strijdveld zien vanuit een positie naast een willekeurig bevriend object in de strijd, of dit nu een tank, een helikopter of een jet is.

Toen dit spel begin 1989 op de markt kwam was het het technologische neusje van de zalm. De systeemeisen waren exorbitant, de grafische afwerking subliem, de vector-graphics superieur en de animatie perfect. Het idee om een compleet peleton tegelijk te besturen was innovatief! Ook het uitstekende gebruik van de AdLib kaart was te prijzen. En zelfs de prijs van ƒ 159,00 /BEF. 3079 was nieuw!

Dat was toen! Tegenwoordig stellen dergelijke systeemeisen (& prijzen) niets meer voor, ondanks dat blijft dit spel mede dankzij de voortreffelijke spelinhoud als een huis overeind staan. Bovendien, waar vindt men tegenwoordig nog Hercules spellen? Kopen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse/Kixx
Amiga ƒ 59,50/BEF. 1159 (geen 600/1200!)
Atari ST ƒ 59,50/BEF. 1159
MS-DOS ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: Herc/CGA/EGA/VGA(256)/MCGA
Audio: AdLib
Systeemeis: XT 512Kb, 10 Mhz
Besturing: toetsenbord, joystick. Geen muis!

NB. De Atari ST versie wordt niet gedistribueerd in de Benelux.

OPERATION STEALTH

John Glames, geheim agent van de CIA moet een spoorloos verdwenen, ultra-geheime *Stealth* fighter zien op te sporen. Het vermoeden bestaat dat het Zuid-Amerikaanse staatje Santa Paragua hier een belangrijke rol in speelt. Glames gaat op weg naar Santa Paragua en ontdekt al snel de meest vreemdsoortige zaken. Daarbij moet de mooie Miss Manigua bevrijd worden en blijkt het doordringen tot het presidentiële paleis geen gemakkelijke zaak.

Het spel is een vermenging van adventure en actie. Het geheel is muisbestuurd, wat met name het adventure-deel een stuk eenvoudiger maakt, zoeken naar moeilijke Engelse woorden is er niet bij. Daarnaast zijn er vier actie-delen, waaronder behoorlijk moeilijke doolhoven.

Een uitstekend en beslist niet te eenvoudig adventure. Het begint meteen al op het vliegveld waar u aankomt. De douane neemt u, bij een verkeerde beslissing, al gelijk gevangen en eist losgeld, waarna het avontuur is afgelopen. Na even zoeken en wat illegale handelingen is de douane gepasseerd en starten de avonturen pas goed.! De actie-delen staan mij persoonlijk niet aan, ik onderga ze als storend en het voegt niets toe aan het spel.

Ondanks dat, zeker voor deze prijs: aanrader!

Steven Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Delphine/Kixx
Amiga ƒ 49,50/BEF. 969 (geen 600/1200!)
Atari ST ƒ 49,50/BEF. 969
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: VGA
Audio: AdLib, Roland
Systeemeis: 286 10Mhz

NB. De Atari ST versie wordt niet gedistribueerd in de Benelux.

AST



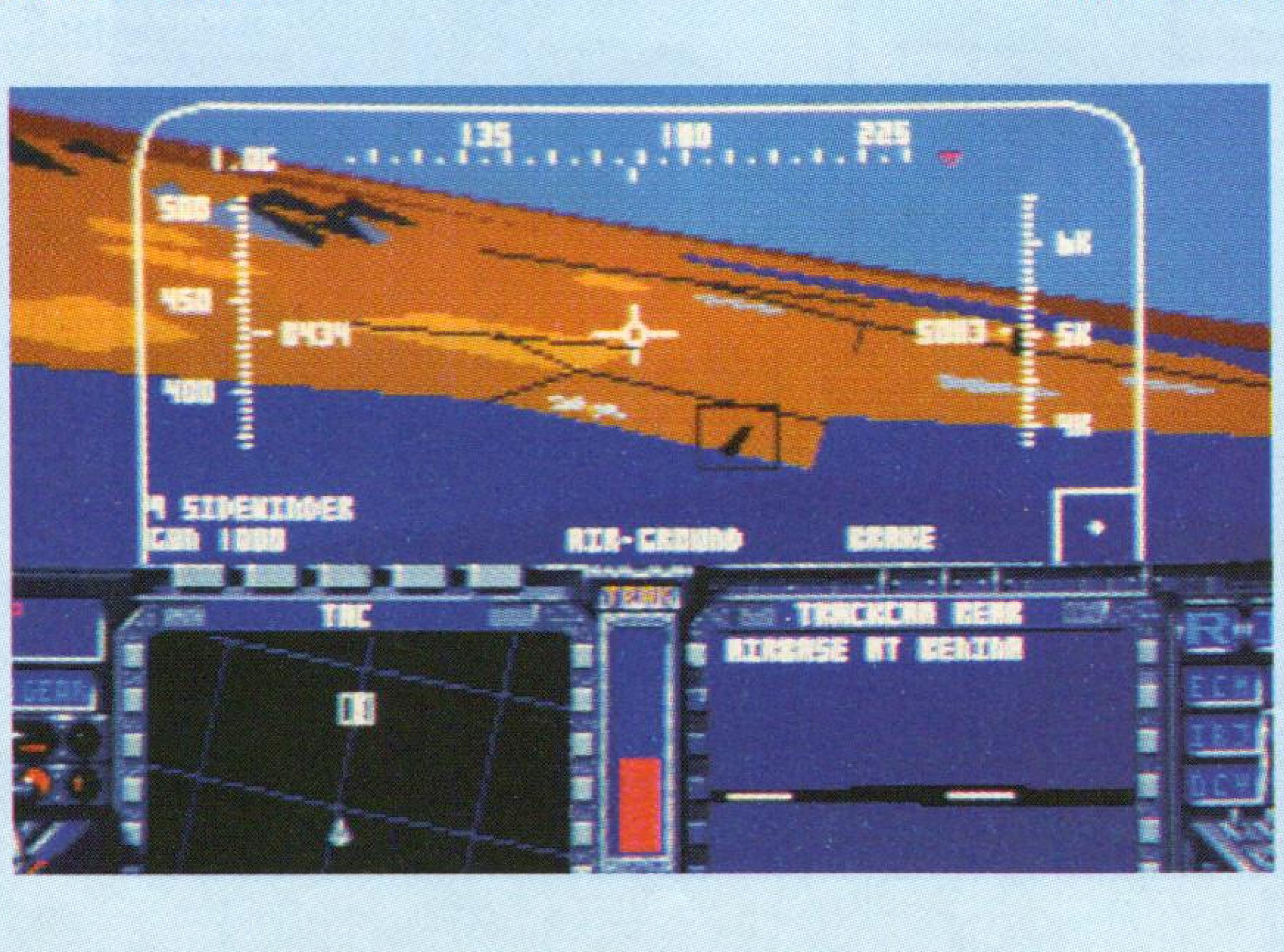
F-19 STEALTH FIGHTER

In deze simulatie stapt u aan boord van een *F-19*, een zogenaamde *Stealth-fighter*. Een *Stealth-fighter* is onzichtbaar voor radar en kan op die manier dus onopgemerkt vijandelijk gebied binnen vliegen.
U kunt kiezen uit vier arena's: Centraal Europa, Noord Europa, Libië en de Perzische Golf, in totaal zo'n 800.000 vierkante kilometer gebied. Per strijdgebied zijn ongeveer vijftig missies gedefinieerd, daarnaast kan de simulatie nog 'random' doelen genereren.
De missies zijn onderverdeeld in trainingsvluchten en echte missies. Binnen de missies wordt er onderscheid gemaakt tussen verkennend en aanvallend.
Trainen is overigens wel aan te raden; opstijgen gaat nog wel maar zeker landen op een vliegdekschip is heel andere koek!
Andere facetten die het spel bepalen zijn: agressiviteit van de tegenstander, hoe realistisch moet de landing na de missie afgehandeld worden, hoe gevaarlijk kan een en ander worden (u kunt kiezen uit koude oorlog, beperkte oorlog en 'full scale nuclear').

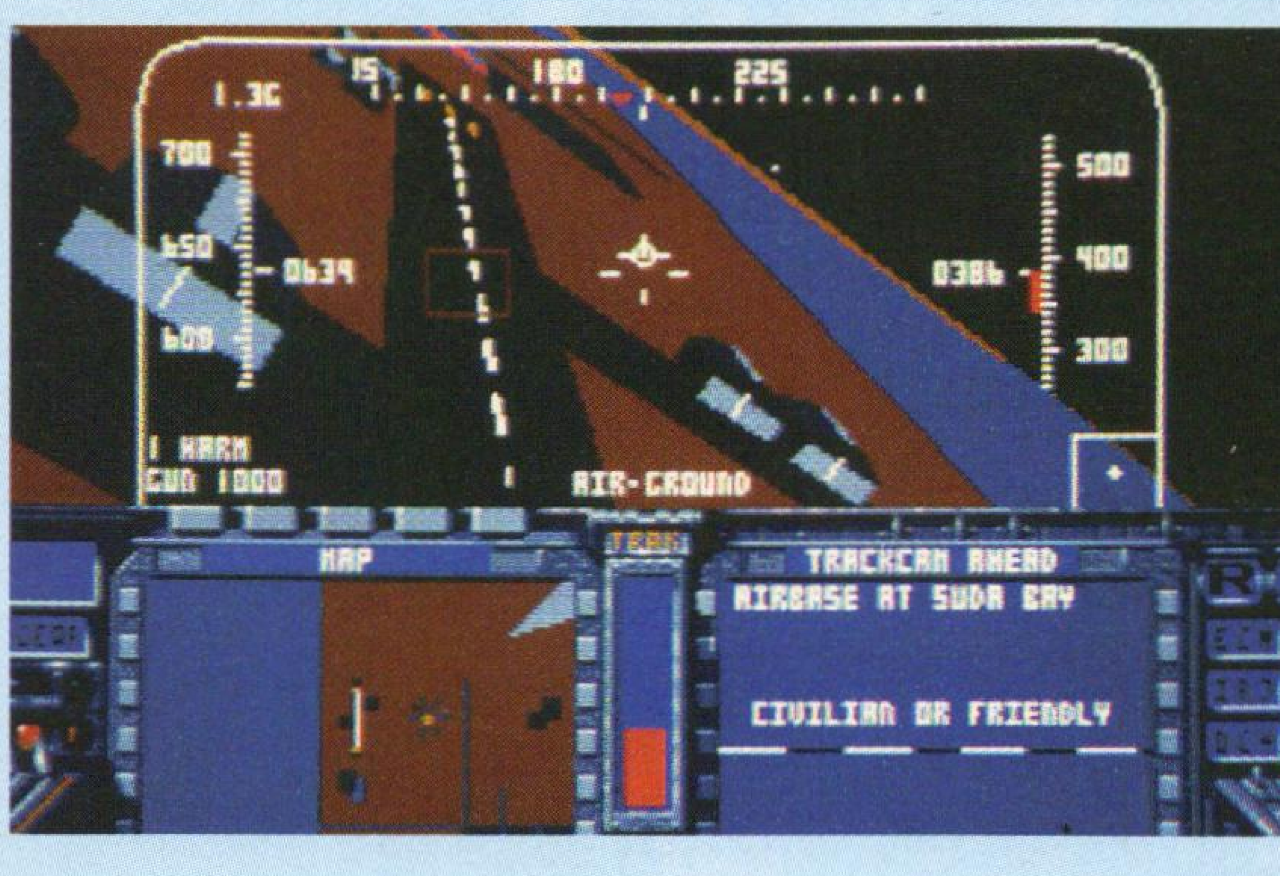
Laat u niet afleiden door al die poeha eromheen, *F-19* is en blijft een eerste klas vluchtsimulator. *F-19* is nu intussen vijf jaar oud maar wij kennen menig vlieger die nog regelmatig met dit spel opstijgt.
Uiteraard kunt u tegenwoordig beter terecht (meer grond-detail, meer gebied et cetera) maar voor wie eens wil proeven aan het fenomeen vluchtsimulator kan ik - zeker voor deze prijs - geen betere testvlucht aanraden!

Mart Wills

AMI



AST



PRODUKT INFO

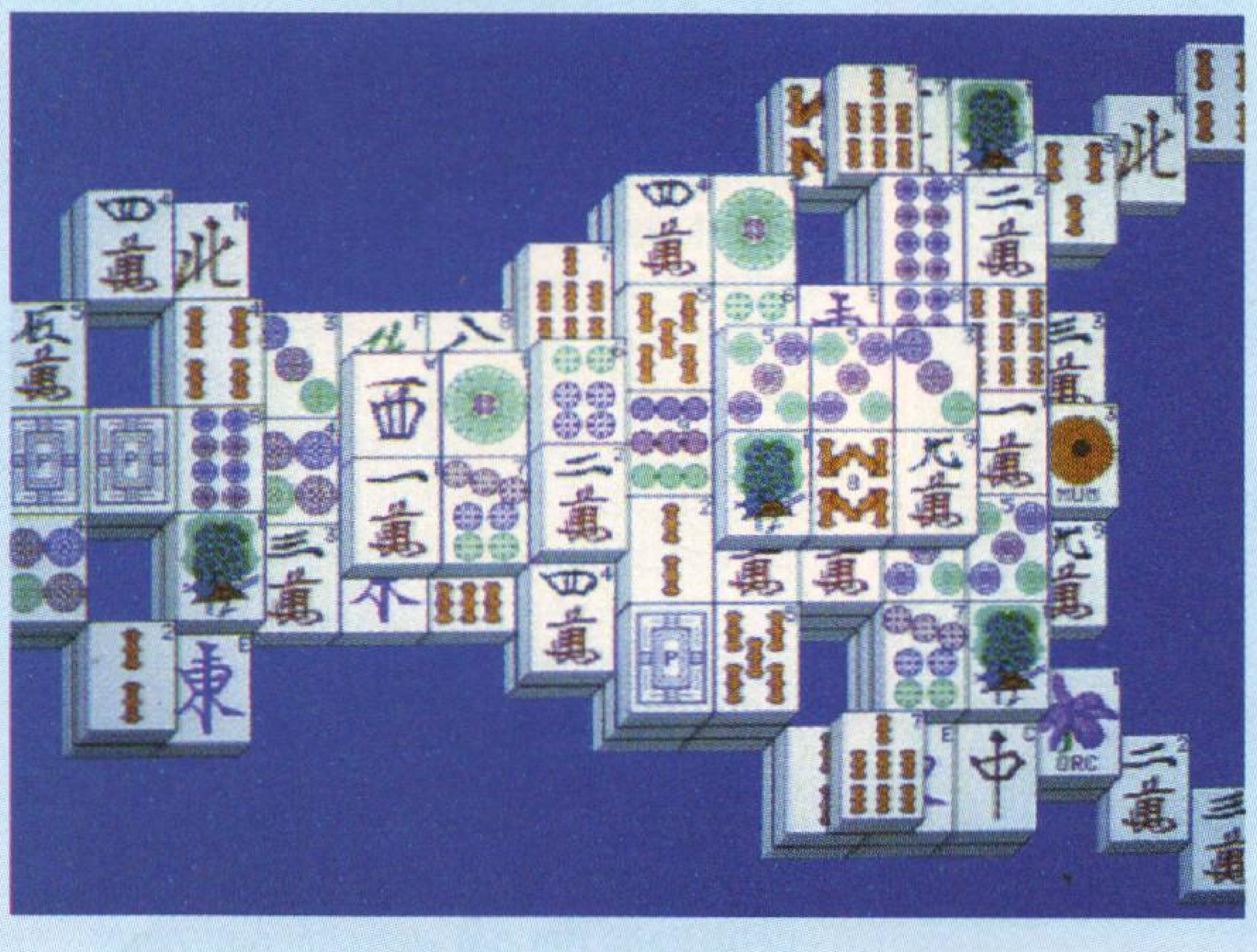
Fabrikant: MicroProse/Kixx
Amiga ƒ 59,50/BEF. 1159 (geen 600/1200)
Atari ST ƒ 59,50/BEF. 1159
MS-DOS ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: EGA/VGA 16kl
Audio: AdLib
Systeemeis: 286 10Mhz

NB. De Atari ST versie wordt niet gedistribueerd in de Benelux.

SHANGHAI 2
DRAGON'S EYE

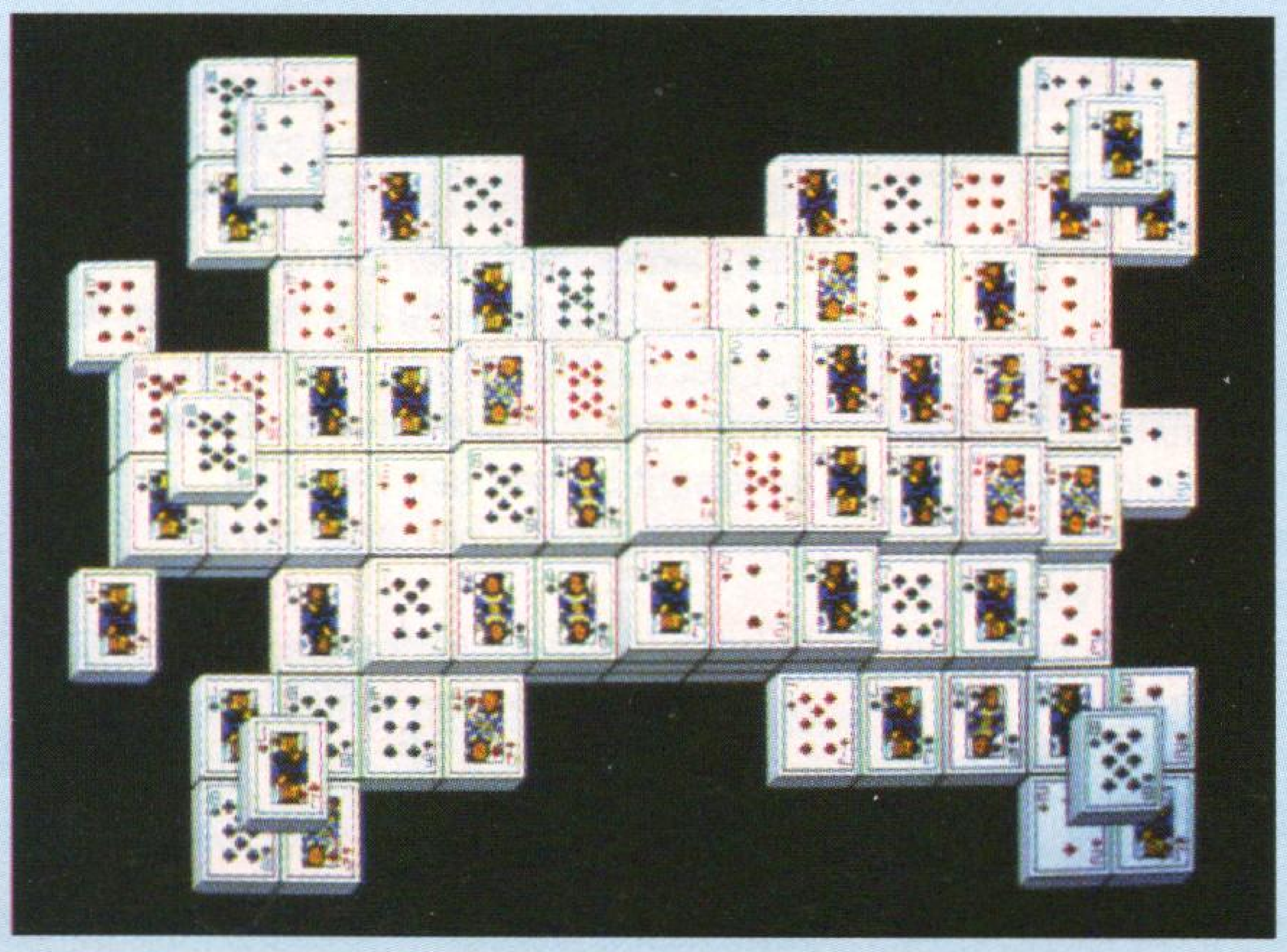
Shanghai is van een *Mah-Jong* afgeleid spel, dat gespeeld wordt met in totaal 144 stenen. Deze stenen zijn verdeeld over een aantal groepen, waarbij elke groep - op een enkele uitzondering na - vier identieke stenen heeft.
De stenen worden in een vast (begin)patroon op het bord neergelegd, echter de plaats van elke steen is 'toeval'; ieder spel is derhalve weer anders. De bedoeling is dat u nu alle stenen uit het spel verwijdert. Dit kan alleen door twee gelijke stenen aan te wijzen, die echter uitsluitend uit het spel verwijderd kunnen worden wanneer ze links of rechts uit de formatie verwijderd kunnen worden.

Ms-Dos



In *Shanghai 2* zijn diverse begin-patronen mogelijk, zo kan men kiezen uit twaalf figuren die gebaseerd zijn op de verschillende dieren uit de Chinese astrologie. Naast de tegels met de klassieke Chinese afbeeldingen kunt u andere tegels met afbeeldingen variërend van takken van sport tot vlaggen gebruiken.

Ms-Dos



U kunt *Shanghai 2* op drie manieren spelen: solitaire, met twee spelers of tegen de computer. Een afwijkende vorm is die waarin de speler probeert te voorkomen dat de (computer)tegenstander een bepaald figuur met de stenen legt. In deze variant legt de computer (of menselijke tegenstander) steeds een steen in het figuur, terwijl de ander stenen probeert te verwijderen, uiteraard met inachtneming van de *Shanghai* regels.

Tot slot kunt u zelf patronen ontwerpen, welke voor later gebruik opgeslagen kunnen worden.

Dit is een klassiek puzzelspel dat uren zal boeien. De puzzels zijn steeds weer intrigerend moeilijk - alhoewel ik ook al onoplosbare spellen gehad heb - en het geheel ziet er uitstekend uit, zeker in VGA. De animaties en geluidjes zijn goed, alhoewel daar nu juist de ouderdom van het programma aan afgelezen kan worden. Het feit dat men zelf patronen kunt maken, zorgt er in ieder geval voor dat de huisgenoten weer uit hun slaap gehouden worden.

Aanbevolen!

Peter Nouzo

PRODUKT INFO

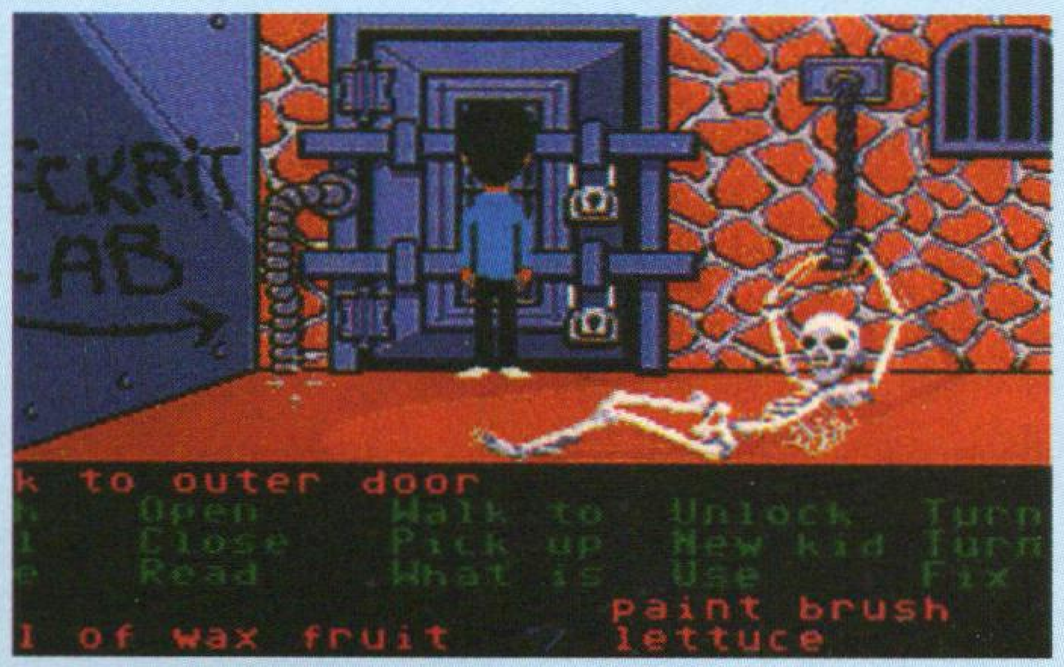
Fabrikant: Activision
MS-DOS ƒ 59,50/BEF. 1159
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib, Soundblaster, Roland
Systeemeis: 286 10Mhz

MANIAC MANSION

In het dorpje zijn de laatste tijd wel heel erg veel tieners spoorloos verdwenen. En de geruchten worden steeds sterker dat de gekke professor Fred en zijn vrouw die het Maniakale Landhuis (Maniac Mansion) bewonen daar achter zitten. Niet dat Dave dat wat kan schelen, maar wanneer zijn vriendinnetje Sandy verdwijnt denkt hij er plots anders over. Samen met twee vrienden besluit hij het landhuis te trotseren.

U begint met twee medestanders (uit zes verschillende) voor Dave te kiezen. Aangezien iedere tiener z'n eigen vaardigheden en zwakke punten heeft, betekent dit dat het spelverloop deels van deze keuze afhankelijk is. Veel puzzels kunnen alleen maar opgelost worden door de drie tieners op de juiste manier te laten samenwerken en hun speciale talenten te benutten.

MS-DOS



MS-DOS



Het spel is **altijd** uit te spelen, men kan derhalve geen verkeerde keuze van spelers maken.

U begint met de drie tieners voor het hek van het landgoed. U kunt opdrachten aan één persoon tegelijk geven, maar kunt op elk gewenst moment naar een andere tiener overschakelen.
Tijdens het avontuur doorzoekt u meer dan vijftig lokaties in en om het huis, u moet het gebruik en nut van ongeveer 450 verschillende voorwerpen zien te ontdekken.

Maniac Mansion is een van de eerste *klik & wijs* adventures, men hoeft geen tekst in te tikken. Behalve het aanwijzen van woorden uit de menu's kan men ook op het grafische deel klikken om bijvoorbeeld voorwerpen op te pikken en te gebruiken.

Een echte klassieker, die zelfs na al die jaren nog blijft boeien. Uiteraard ziet het er wat minder uit dan de huidige hi-tech spellen, maar inhoudelijk is het nog steeds grote klasse. Zelfs op CGA!

Subliem!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Amiga ƒ 49,50/BEF. 969
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 969
Video: CGA/EGA/VGA (16kl)
Audio: speaker
Systeemeis: XT, DOS 2.11 of later

OP DE ZEEPKIST

IN DEZE RUBRIEK KUNT U, GEWAARDEERDE LEZER(ES), UW VRAGEN EN OP- OF AANMERKINGEN KWIJT. RICHT UW HERSENSPINSELS AAN:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

Hallo,

Herinneren jullie je nog die brief in Hoog Spel 16 over spellen met fouten? We hebben zoveel mogelijk fabrikanten en importeurs in Nederland en België daarover een brief gestuurd. Aangeschreven bedrijven waren in Nederland ondermeer Computer Collectief, Borland, Lotus, WordPerfect, MicroSoft, HomeSoft; voor België 't Computerwinkeltje en Atoll Soft. In deze brief stond het volgende:

Geachte Mevrouw, Heer,

In Hoog Spel 16 namen wij in onze lezersrubriek een brief op waarin onze lezer, Dhr. Wouters, klaagde over de slechte service wanneer aangeschafte software niet blijkt te deugen. Met name ging het Dhr. Wouters om die gevallen waarin een softwarehuis een nieuwe versie uitbrengt om gebleken problemen te verhelpen. In veel gevallen stelt een game-softwarehuis in zo'n geval de eindgebruiker in staat voor weinig (of zelfs geen) geld naar deze vernieuwde versie te upgraden.

Volgens Dhr. Wouters blijkt dit in Nederland en Belgie niet mogelijk en laat men de koper met de gebakken peren zitten. Terecht stelt Dhr. Wouters dan ook dat op deze manier het animo om legale software c.q. spellen te kopen al snel zal verdwijnen.

Ook ons is het opgevallen hoeveel produkten tegenwoordig na release bugs blijken te bevatten. Beroemde voorbeelden in deze zijn Darklands en B17 van MicroProse waar al na **vier** dagen een upgrade uitgebracht werd. Ook Ultima 7 en Underworld 1 en 2 kregen al snel patch-disks.
Dhr. Wouters stelt derhalve ons inziens een terechte vraag.

Wij willen in Hoog Spel 18 (juli 1993) verder ingaan op deze materie en verzoeken u dan ook ons te willen mededelen hoe uw bedrijf dergelijke gevallen afhandelt. Specifiek zou ik graag willen vernemen of u een dergelijke service verleent, onder welke voorwaarden dit gebeurt en wat de aan deze dienstverlening verbonden kosten voor de consument zijn.

Met vriendelijke groet,

Max Barber

De respons viel nogal tegen. Van de zakelijke software leveranciers nam alleen Borland de moeite te reageren. Maar dat antwoord was dan ook dermate doortimmerd dan er weinig aan toe te voegen bleek. Overigens hebben we de brief moeten inkorten.

Geachte Heer Barber,

Het eerste softwareprodukt dat zonder fouten op de markt wordt gebracht moet nog verschijnen. Zulke produkten bestaan eenvoudig niet.

Fouten worden in verschillende categorieën onderscheiden. Fouten die tot crashen en gegevensverlies leiden, features die anders werken dan gedocumenteerd, cosmetische fouten, etc. Fouten van de eerste categorie worden altijd opgelost door tussentijdse releases, die gratis aan de klant beschikbaar worden gesteld. In overige gevallen worden aan klanten die met onze support kontakt opnemen 'work-arounds' voorgesteld. Waar mogelijk wordt ook in deze gevallen vervangende disk-sets met een latere release beschikbaar gesteld.

Zo stelden we bij dBase IV 1.0 iedereen een gratis update naar 1.1 beschikbaar. Dat is echter een uitzondering, de kwaliteit van 1.0 gaf hiertoe aanleiding.

Normaal is het dat bij een update (d.w.z. een significante nieuwe release, waarin nieuwe technologie en faciliteiten worden geboden) een update-bedrag wordt gerekend dat in de orde van 25% van het oorspronkelijke aankoopbedrag ligt. Het feit dat in de oudere release mogelijk nog niet alle fouten waren opgelost, doet daar niet aan af.

....

Ik hoop hiermede voldoende antwoord op uw vragen te hebben gegeven,

Mark de Visser
Marketing Manager
Borland Benelux B.V.

Wat ik er uitgesloopt heb is de verkoopplug voor Borland produkten. Dat Borland meer dan wie ook zoveel geld besteedt aan ontwikkeling, dat de prijzen zo laag zijn enzovoorts. Waar Mark de Visser wel gelijk in heeft is dat het voor de bedragen die Borland voor hun produkten rekent het botweg onfatsoenlijk is te kopiëren. Zeker wanneer je de kwaliteit van de handleidingen en de mogelijkheid tot support meerekent.

Wat andere antwoorden:

Geachte Heer Barber,

Wanneer blijkt dat een door ons ontwikkeld programma een ernstige bug bevat - wat gelukkig maar zelden voorkomt - dan wordt de diskette kosteloos vervangen.
Uiteraard wordt deze service uitsluitend verleend wanneer men zich geregistreerd heeft.

Met vriendelijke groet,

A. Alting
Alting Software

Gelijk heeft u, waarom zou je gebruikers van kopieën ondersteunen? Van een aantal andere leveranciers kregen we een soortgelijk antwoord.

Beste Max,

Allereerst nemen we een klant die met een klacht over een pakket komt serieus. Hij komt niet voor de lol terug en het is altijd vervelend wanneer je iets koopt dat niet goed blijkt te zijn. We hebben het dan niet over problemen als "disk 3 laadt niet", want dat is simpel, we vervangen de disk en het probleem is opgelost.
Zo nu en dan komt een wat ingewikkelder klacht voor. Zo'n klacht gaat naar onze technische dienst. Zij proberen de klacht op hun computers te reproduceren. Lukt dat niet dan is er misschien iets mis met de configuratie van de klant en helpt het maken van een zogenaamde 'boot'-disk het probleem de wereld uit.
Als de klacht echt een fout in de software betreft zal het op onze computers ook niet werken! In dat geval maken we een onderscheid tussen bugs waardoor het spel redelijkerwijs niet meer te spelen is, en bugs die meer een soort schoonheisfoutje zijn.
In dat laatste geval laten we de klant inderdaad "met de gebakken peren zitten", het pakket wordt tenslotte verkocht 'as is'. Is de klacht zo ernstig dat het spel niet meer met enig fatsoen te spelen is, dan nemen we het pakket uit de handel en wachten op een vernieuwde verbeterde zending. Klanten die het pakket al gekocht hebben krijgen dan (voorlopig) hun geld terug.
Het kopiëren van nieuwe versies voor een klant doen we eigenlijk nooit, ik denk zelfs dat dat wettelijk niet eens toegestaan is.
Patch-disks krijgen we maar zelden maar als we die hebben geven we ze uiteraard mee aan klanten die met een pakket terug komen.
De enige voorwaarde die we stellen is dat het pakket bij ons gekocht is (de klant moet zijn bon laten zien) en dat de klacht binnen een redelijke termijn kenbaar gemaakt wordt.

Ik hoop hiermee voldoende antwoord op je vraag gegeven te hebben,

met vriendelijke groet,

Bob Passet, Computer Collectief

Het Computerwinkeltje in België volgt een soortgelijke procedure, waarbij men opmerkte dat het opvallend was hoeveel software bij controle wel degelijk bleek te werken. Ook werd steeds vaker virus-besmetting geconstateerd, een fenomeen dat de gebruiker over het algemeen aan zichzelf te wijten heeft. Een aantal importeurs stelt zich dan nu ook op het standpunt dat virus-besmetting geen defect (terecht!) is maar het probleem van de gebruiker. Valt wat voor te zeggen.

Tot slot deze:

Geachte Heer Barber,

HomeSoft heeft al geruime tijd een consumentenservice. Buiten de service die wij onze dealers geven, kan ook de eindgebruiker - uw lezer derhalve - rechtstreeks van onze service gebruik maken. Het spreekt vanzelf dat dit alleen mogelijk is wanneer het produkt, bewijsbaar, bij een van onze dealers is aangeschaft. Hét grote voordeel van deze extra service is dat de consument, achter zijn computer zittend, het probleem met ons kan doornemen en dus niet steeds terug hoeft naar de winkel. Onze consumentenservice lost uiteraard uitsluitend technische problemen op. Dit kan variëren van installatie problemen tot het verzorgen van een update en/of patch-disk. Vragen met betrekking tot spelinhoudelijke problemen kunnen wij niet oplossen, dat laten wij gaarne aan u en de uwen over.
Wij garanderen natuurlijk niet een kant en klaar antwoord te hebben op alle problemen, maar wij zullen er altijd alles aan doen om bij de desbetreffende uitgeverij (waar ook ter wereld) een oplossing/antwoord te krijgen. Onder bepaalde voorwaarden 'repareren' wij ook programma's die beschadigd zijn tijdens het gebruik. Hier zijn uiteraard wel kosten aan verbonden.

Tot slot: regelmatig bellen ons gebruikers die hun handleiding en/of codewiel (of een ander type beveiliging) kwijt zijn. Ook al is het heel vervelend dat de hond het opgevreten heeft, de kleine erop geplast heeft of dat het bij de verhuizing zoek geraakt is (de Top 3 van redenen), HomeSoft verstrekt geen vervangende exemplaren. Zover kan onze service helaas niet gaan.

Zoals u ziet wordt er wel degelijk aan de eind-gebruiker gedacht, de service houdt niet op na het verlaten van de winkel. Wij betreuren de ervaringen van uw lezer dan ook, maar willen daar tegenover zetten dat een dergelijke behandeling bij een HomeSoft dealer niet hoeft voor te komen.

Met vriendelijke groet,

Henk Hoogendoorn

En dat laatste zegt genoeg, nietwaar.
Tot schrijvens

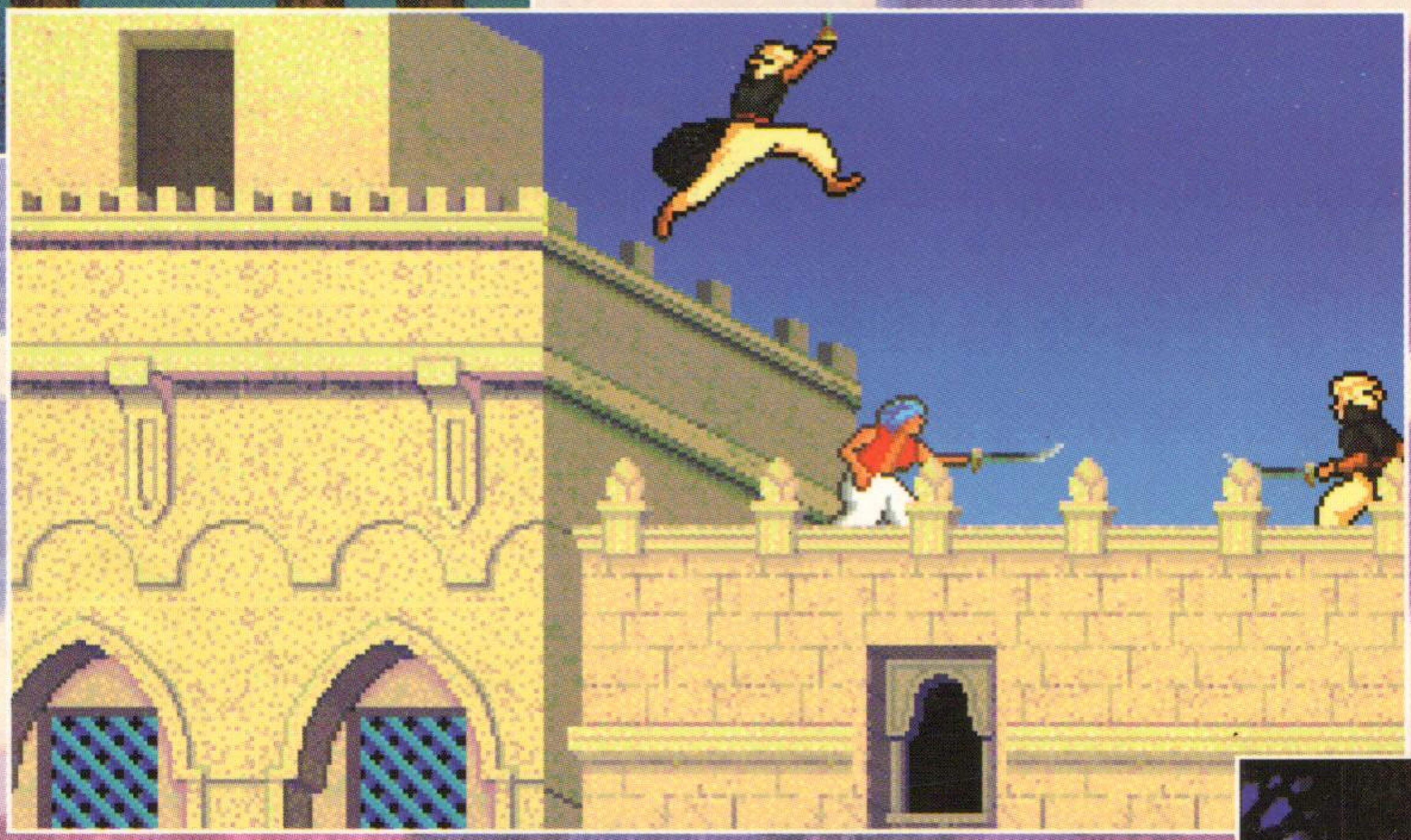
Joy

Brøderbund

PRINCE OF PERSIA 2®

THE SHADOW & THE FLAME



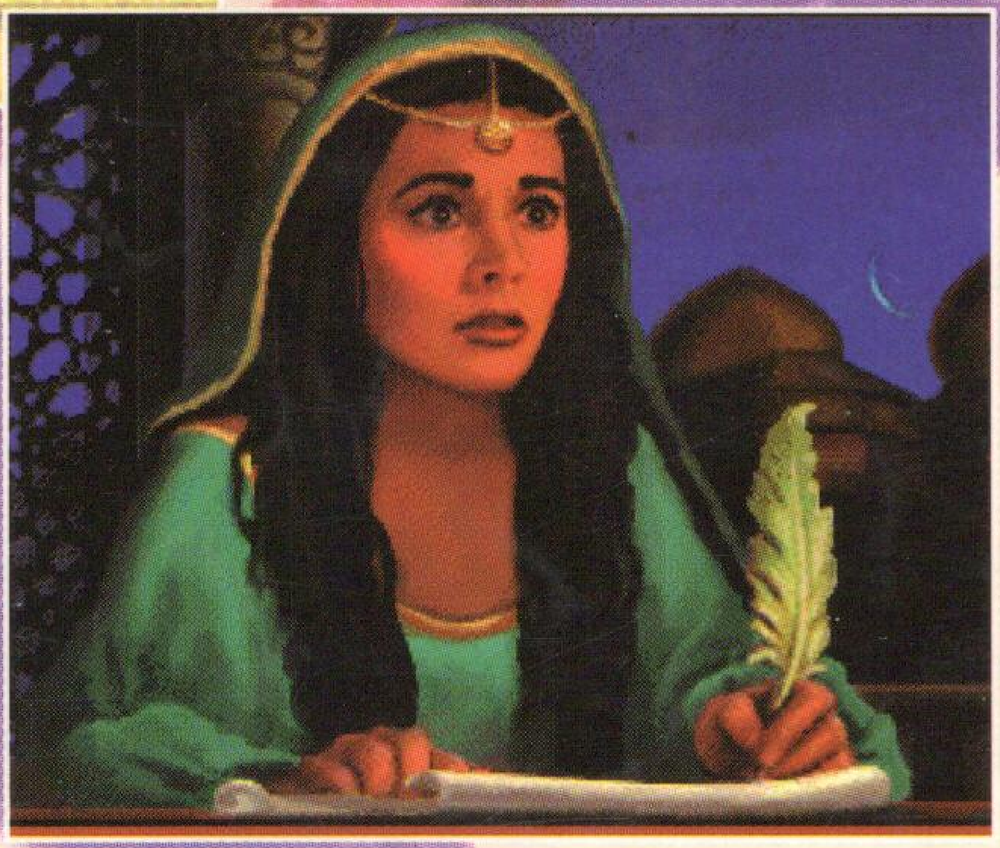


One day you had it all - untold riches, a majestic palace and a princess who thought the sun shone out of your scimitar.
Today, you find yourself thrown out on the streets by your arch enemy Jaffar, who used his evil sorcery to steal your very identity.

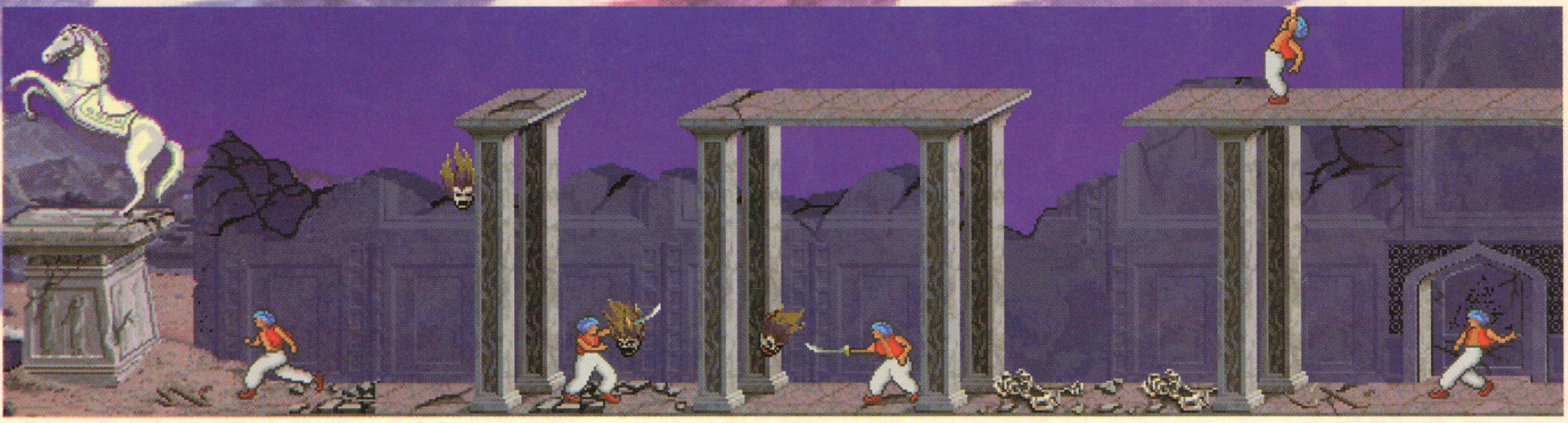
JOURNEY BEYOND YOUR IMAGINATION

......across the rooftops of your kingdom, through sinister caverns, magical temples and mystical desert islands.
Armed only with your trusty scimitar, battle your way through the foul legions of Jaffar.

Avoid lethal deathtraps, solve maddening riddles and escape mesmerizing mazes to win back what is rightfully yours.



With rich, atmospheric graphics, more sophisticated swordfighting action and truly awesome music and effects, The Sword and the Flame is a cinematic experience you won't forget in a thousand years.



ELECTRONIC ARTS™

Gedistribueerd door **HomeSoft, Küppersweg 61-65 2031 EB Haarlem Tel.: 023-311 241 Fax: 023-318 488**
Bel voor dichtsbijzijnde geautoriseerde **HomeSoft** dealer.